

NATSUME



SUPER FAMICOM[™]
LICENSED BY NINTENDO

下野正希の

Fishing To Bassing



取扱説明書

SHVC-ABIJ-JPN

スーパーファミコン[®]

健康上の安全に関するご注意

つか じょうたい れんぞく ちょうじかん けん
疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健
こうじょうこの
康上好ましくありませんので避けてください。また、
ごくまれ つよ ひかり しげき てんめつ う
ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ
がめんとう み とき いちじてき きんにく
画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれ
んや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。
しょうじょう けいけん ひと
こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする
まえ かなら い し そうだん
前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲー
ムをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲ
ームをや い し しんさつ う
ームを止め、医師の診察を受けてください。

たび
この度は、スーパーファミコン専用カセット「下野正希
のフィッシング トゥ バッシング」をお買い上げいた
だき、誠にありがとうございました。ご使用前に取扱
かた しょうじょう ちゅうい とりあつかいせつめいしょ
い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお
よ 読みいただき、ただ しょうほう あいよう
読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお
とりあつかいせつめいしょ たいせつ ほかん くだ ねが
この「取扱説明書」は、大切に保管して下さるようお願い
いたします。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY.
BUSINESS USE and RENTAL PROHIBITED.
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

下野正希の

Fishing To Bassing

もくじ

| | |
|--|----|
| メッセージ | 2 |
| バスの ^{きそちしき} 基礎知識 | 3 |
| コントローラーの ^{つかかた} 使い方 | 4 |
| ^{がめん} 画面の ^{みかた} 見方 | 6 |
| ゲームスタート | 8 |
| ショップ | 13 |
| バスの ^{つかかた} 釣り方 | 14 |
| マーカーの ^{つかかた} 使い方 | 15 |
| ルアーの ^{しゅるい} 種類 | 16 |
| バスの ^{せいたい} 生態 | 19 |
| バスフィッシング ^{ようごしゅう} 用語集 | 21 |
| ポイント | 23 |

メッセージ しも の まさ き プロバサー 下野正希プロ



バスフィッシングは本場アメリカでは一番
ポピュラーな遊びです。日本では、大正15年
にアメリカよりラージマウスバスが箱根の芦
ノ湖に輸入されて以来、ルアー・フライフィ
ッシングの好対象魚とされ、現在、淡水の釣
りでは本場アメリカをしのぐポピュラーな遊びとなり、全国でのバス
フィッシング愛好者は数万人とも言われています。

バスフィッシングの楽しみは、ルアーと呼ばれる擬餌針を使ったス
ポーティな釣り方とファッション性、それにバスが針掛りしたあとの
ファイトの強さからくる釣り味の良さ、など「魚釣り」としてのずば
抜けた楽しさと、バスの魚自身が持って生まれた他の魚とは違った
季節、天候、水温などの諸条件下での法則性のある性格があり、こ
のバスの動きの法則を諸条件下で読み、その法則にあったルアーを
選び出す「頭の中の遊び」が楽しめます。

私が完全監修した本ソフトはこの「頭の中の遊び」の答えが画面上
で楽しんでいただけると自負しています。ステージ上ではできる限り
琵琶湖南湖を現実によく表現し、家にいて完全なシミュレーション
ゲームとしてバスフィッシング愛好者諸氏には楽しんでいただける
と思います。

また、バスフィッシングを知らない方にも本ソフトでその疑似体験をし
ていただだけ、これをきっかけにバスフィッシングを体験、その後家でもう
一度、奥深くこのゲームの楽しさを実感していただけるとと思います。

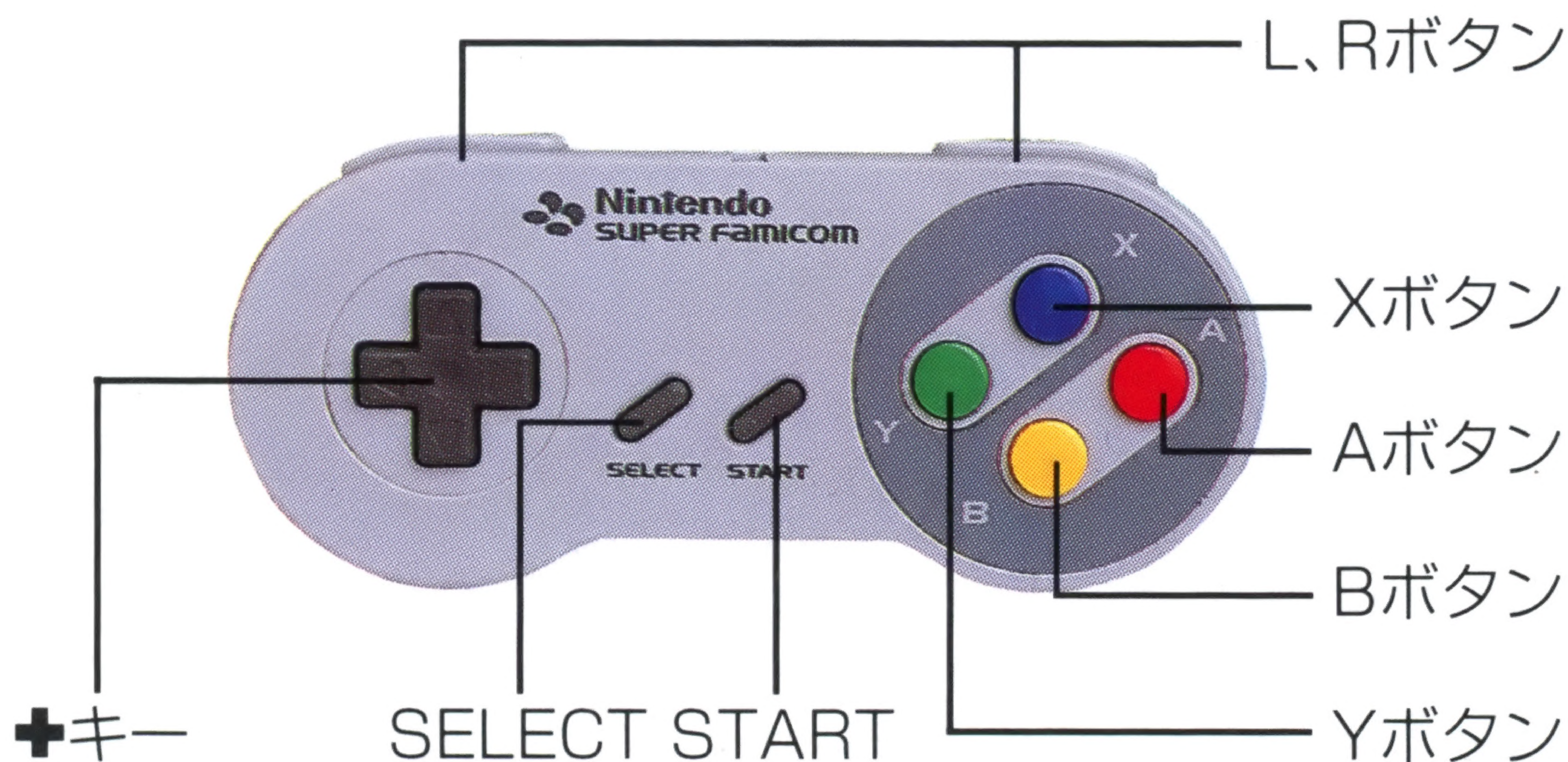
バスき そ ち しきの基礎知識

数百すうひゃくとも数千すうせんとも言われているさまざまな種類しゅるいのルアー。そのルアーを駆使くししてのバスとの息づまるファイティング。ポイントを観察かんさつし、タックルを選び、キャストする。そんなバスフィッシングをまだ経験けいけんしたことのない方かたのために、ここではバスについて、バスフィッシングについて解説かいせつします。

ブラックバスにはラージマウスバスとスモールマウスバスの2種類しゅるいがあり、このゲームではラージマウスバスをターゲットにしています。名前なまえのとおり目の後ろめ うしまである大きな口が特徴です。もともとは北アメリカ原産の淡水魚たんすいぎょで、環境かんきょうになじむ適応てきおう性が非常に高く、大正15年に神奈川県かながわけんの芦ノ湖あし こに移植いしょくされてから約60年で北海道を除いてほぼ全国に分布しました。食性は典型的な肉食魚にくしょくぎょで、小魚こざかな、エビ、カニ、昆虫こんちゅう、カエル、イモリ、ミミズなど、動くものなら何でも食べます。湖の中では外敵はなく、食物連鎖もつれんさの頂点ちようてんに立つ存在た そんざいとなっています。

バスフィッシングが注目を浴びるようになったのは、バスを相手にしたフィッシングの面白さおもしろからです。バスの習性しゅうせいや生態せいたい、季節きせつ、時間じかん、天候てんこうなどを参考さんこうにポイントを推測すいそくし、タックルをセレクトする。バスフィッシングの面白さおもしろはここに集約しゅうやくされていると言っていいでしょう。また、ファッショナブルなルアーと、生きたエサを必要ひつようとしないことから女性バサーも年々増えており、年齢ねんれい、性別せいべつを問わないゲームフィッシングとして定着ていちゃくしています。

コントローラーの^{つか}使い方^{かた}



フィールド／キャスト^{がめん}ィング画面

+キー／フィールド^{がめん}画面で左右^{さゆう}を押すと、押した方向^{ほうこう}にフィールドがスクロールします。キャスト^ご後に上^{うへ}を押すとフッキングをします。

Aボタン／1回押すとディプスファインダー^{かい お}が消え、パワーウィンドウ^{しゅつげん}が出現します。もう1回押すとキャスト^{かい お}します。キャスト^ごィング後は、Aボタンを押している間^{あいだ}はゆっくりとルアーを巻きとります(スローリトリーブ)。

Bボタン／キャスト^{がめん}ィング画面から、フィールド^{がめん}画面に移るときに押します。フィールド^{がめん}画面で押すとマップ画面^{がめん}に切り替わります。

Xボタン／フィールド^{がめん}画面から、タックルセレクト^{がめん}画面に移るときに押します。キャスト^ごィング後は、Xボタンを押している間^{あいだ}は素早く^{すばや}ルアーを巻きとります(ファーストリトリーブ)。



START／一時停止ボタン

SELECT／ルアーが根がかりして動かなくなった場合に、ラインを切るときに押します。

L、Rボタン／3種類のキャストイングを切り替えるときに押します。バスがヒットしたあとは、竿を右や左に倒すアクションをします。

ショップ画面／タックルセレクト画面

＋キー／ルアーのタイプを選択します。Aボタンでタイプを決定後は、左右でその中の1つを選びます。

Aボタン／選択を決定するときに押します。ショップ画面では、押した回数だけ同じタックルを購入します。

Bボタン／個別のタックルセレクト画面から通常画面に戻るときに押します。

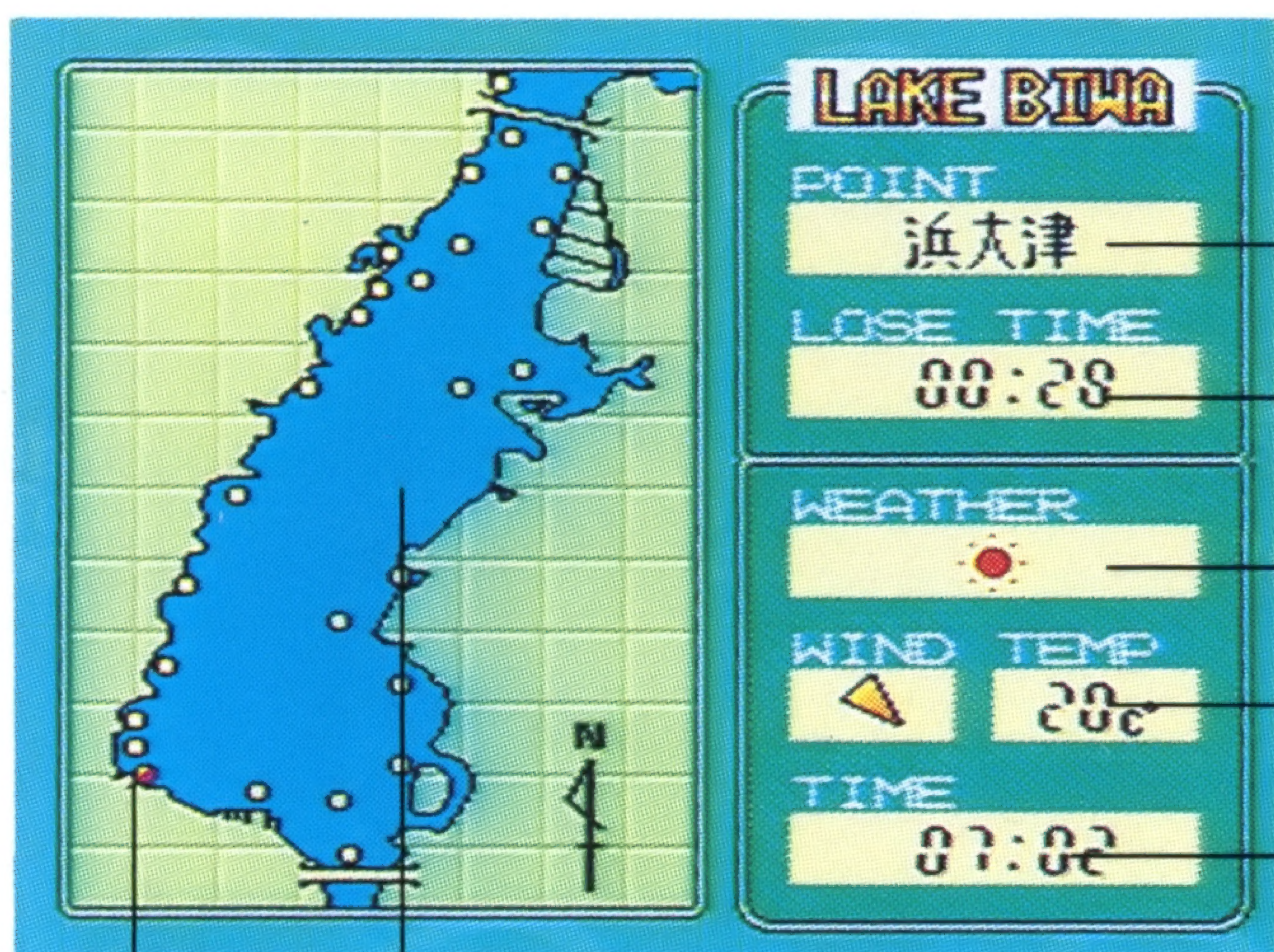
全体マップ／拡大マップ

＋キー／左右でポイントをセレクトします。拡大マップでは左右でさらに細かいポイントのセレクトに使用します。

Aボタン／全体マップからセレクトしたフィールドの拡大マップに切り替えます。拡大マップでは、＋キーでセレクトしたポイントを決定するときに押します。

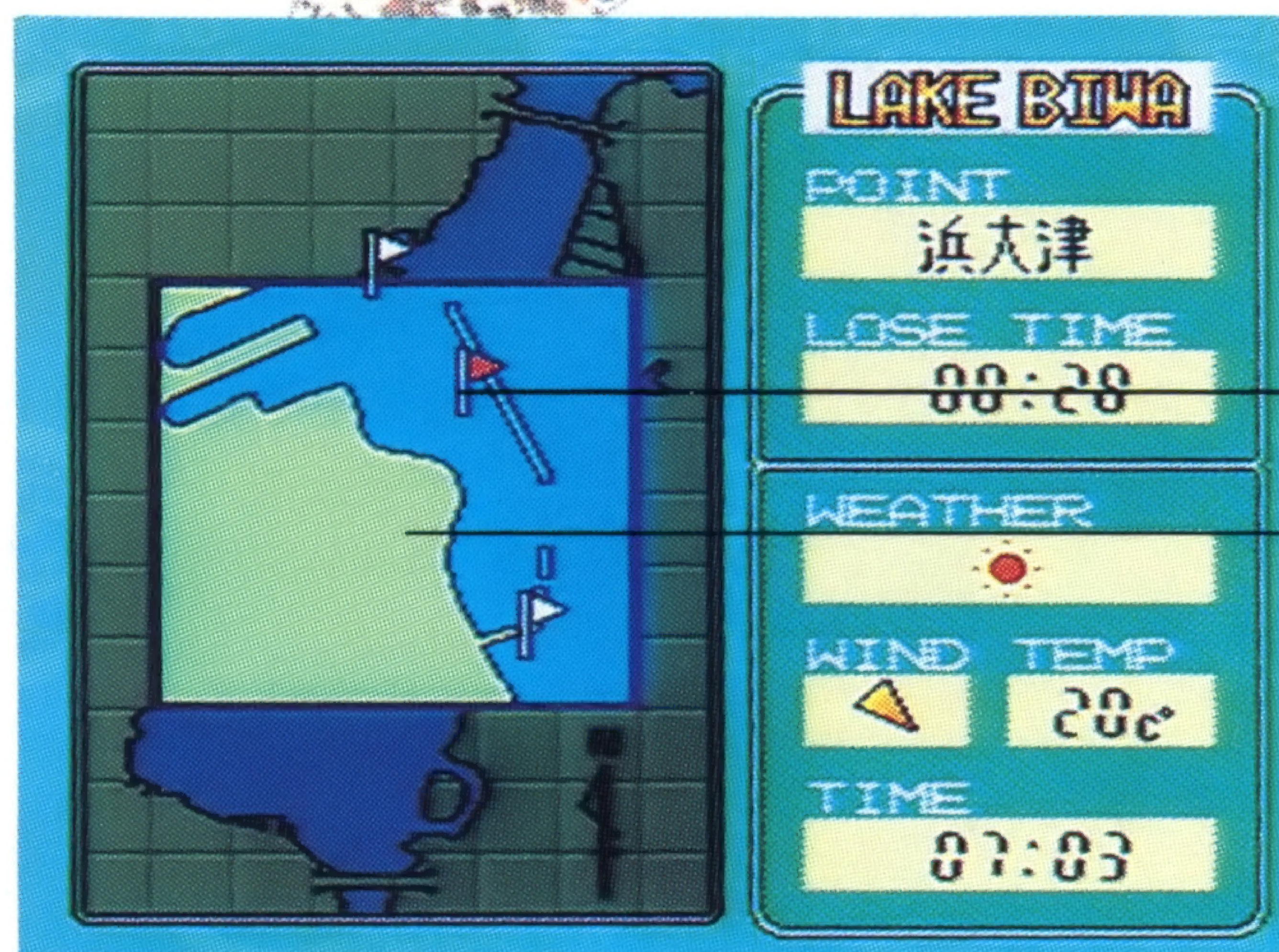
Bボタン／拡大マップから、全体マップに戻るときに押します。

がめん みかた 画面の見方



ぜんたい 全体マップ

- ポイント名^{めい}
- 所要時間^{しょうじかん}
- 天候^{てんこう}
- 風向き／気温^{かざむ きおん}
- 現在時刻^{げんざいじこく}
- 全体マップ^{ぜんたい}
- 目的ポイント^{もくてき}



かくだい 拡大マップ

- 目的ポイント^{もくてき}
- 拡大マップ^{かくだい}

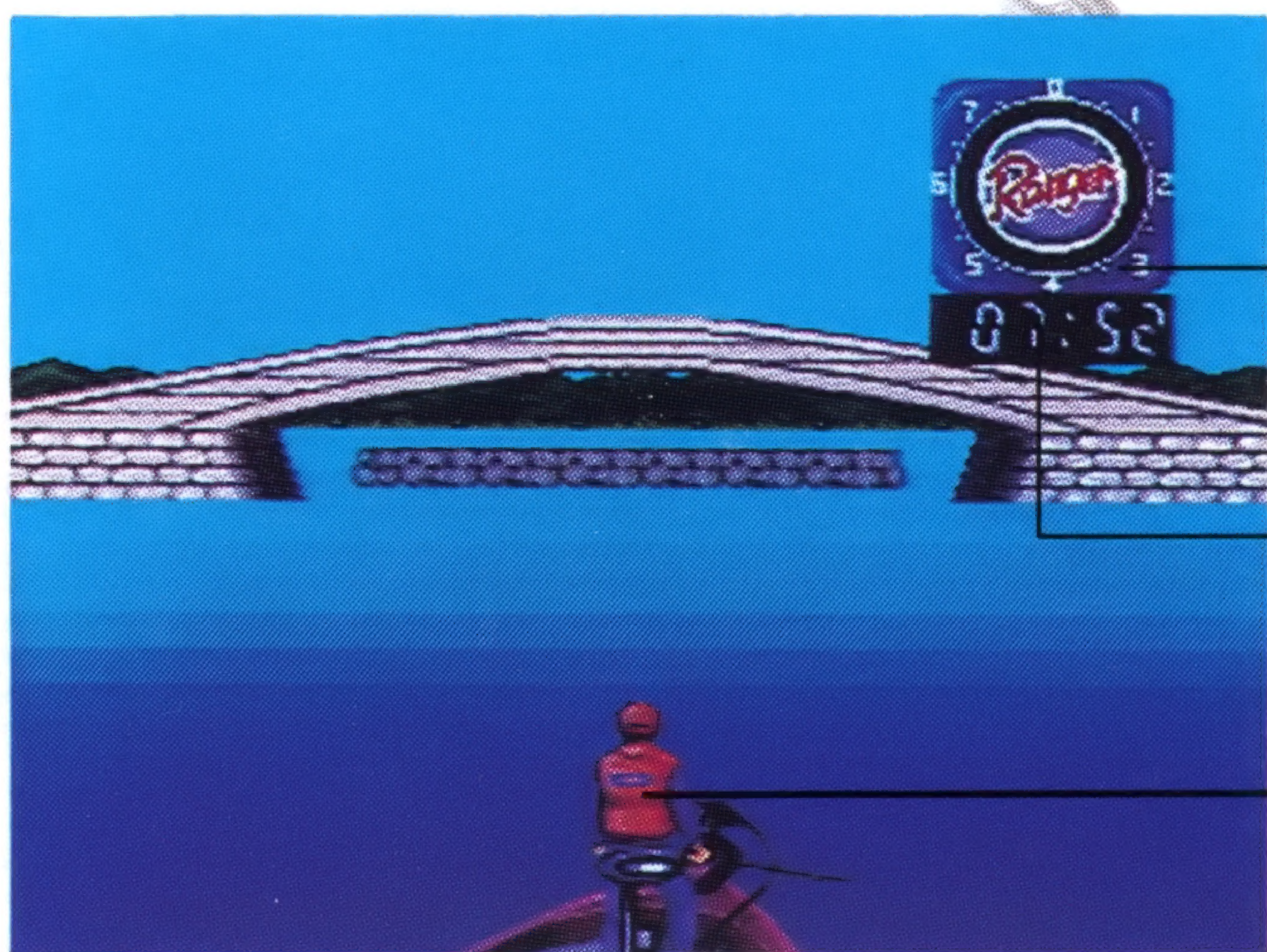


フィールド画面^{がめん}

—— ディプスファインダー
(フラッシャータイプ)

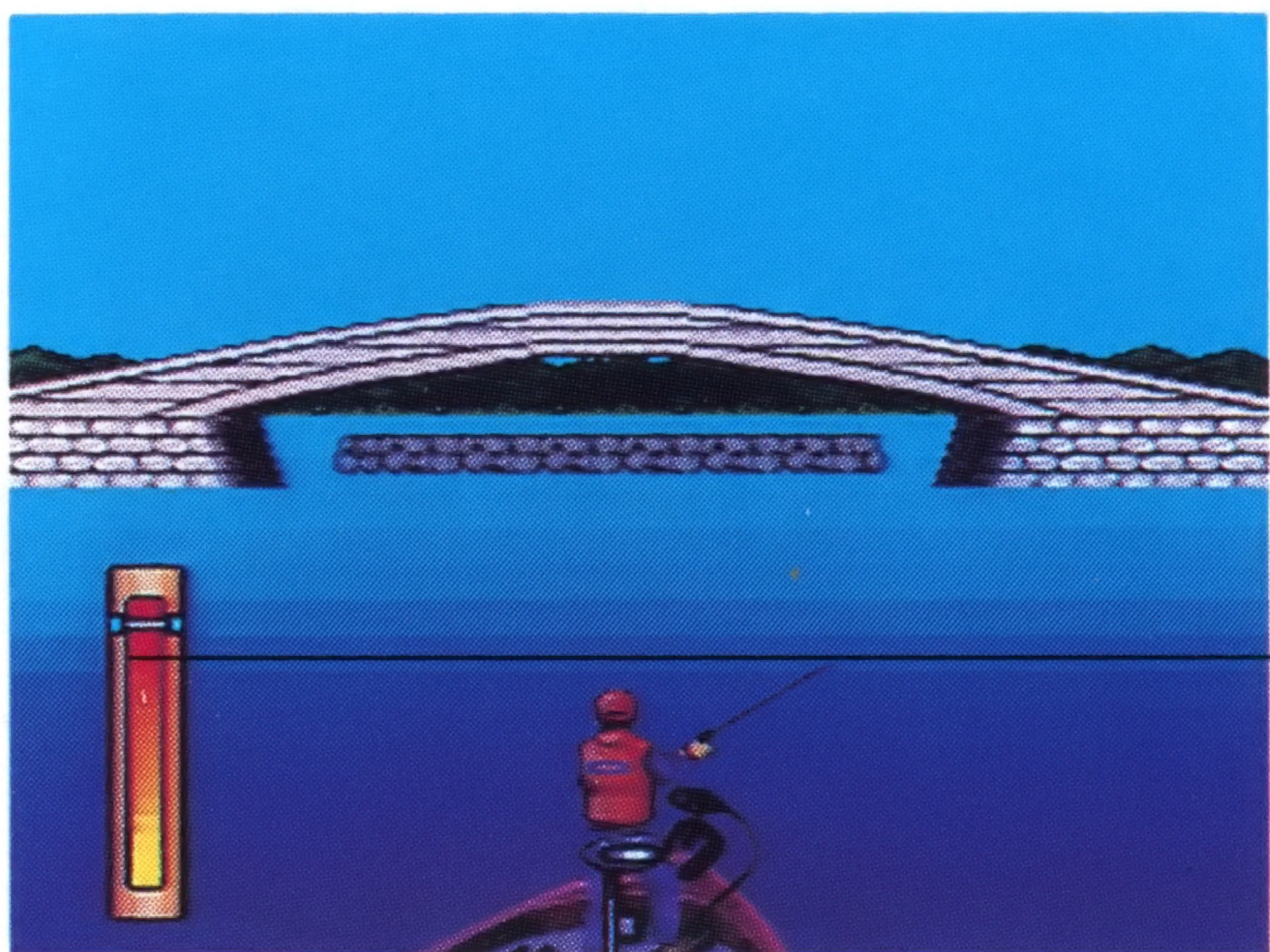
げんざいじこく
—— 現在時刻

—— プレイヤー



キャスティング画面^{がめん}

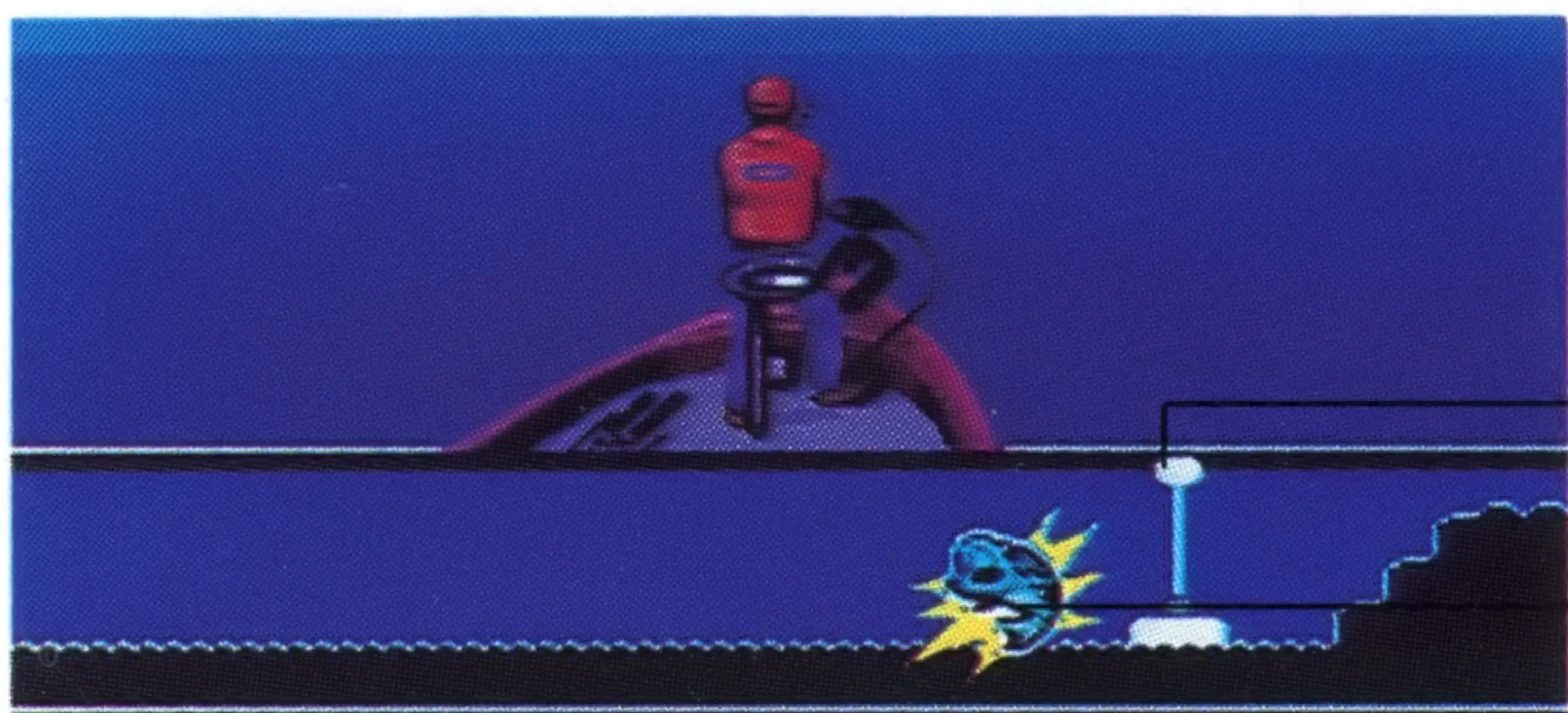
—— パワーウィンドウ



こていず 湖底図

—— ストラクチャー

—— アタリ



ゲームスタート1

新規にゲームをするとき

タイトル画面でSTARTボタンを押してください。システム画面になりますので、NEW GAMEを選んでAボタンを押してください。1～4のどれかを選び、キャラクターを登録します。キャラクター



は同時に4人まで登録できます。キャラクター入力画面ではキャラクターの顔を選んで、英文字で8文字以内の名前を入力してください。入力後、パラメーターと所持金が自動的に決定されます。

STRは、フッキングしたバスがバレてしまう確率、INTはミスキャストでラインが切れてしまう確率、LUCKはバスがルアーに食いついた瞬間の反応時間の長さに関係します。キャラクター



を確定したらAボタンを押してください。ルールの説明になり、更にAボタンを押すとショップ画面になります。

前の続きをするとき

システム画面でLOADを選ぶとキャラクター選択画面になります。キャラクターを+キーを選んでAボタンを押してください。前回プレイ時にセーブした所から再開できます。

記録を消すとき

キャラクターを削除したいときは、システム画面でDELETEを選んでください。キャラクター選択画面になりますので、削除したいキャラクターを選んでAボタンを押します。

マップ画面

全体マップ画面では、行きたいポイントにカーソルを合わせると、右側の情報ウィンドウにポイント名、現在位置から選択したポイントまでの所要時間と、現在の天候、風向き、気温、時刻が



表示されます。ポイントを決めたらAボタンを押してください。拡大マップ画面になります。1つのポイント内に、更に複数のポイントがある場合はここで選択してAボタンを押してください。

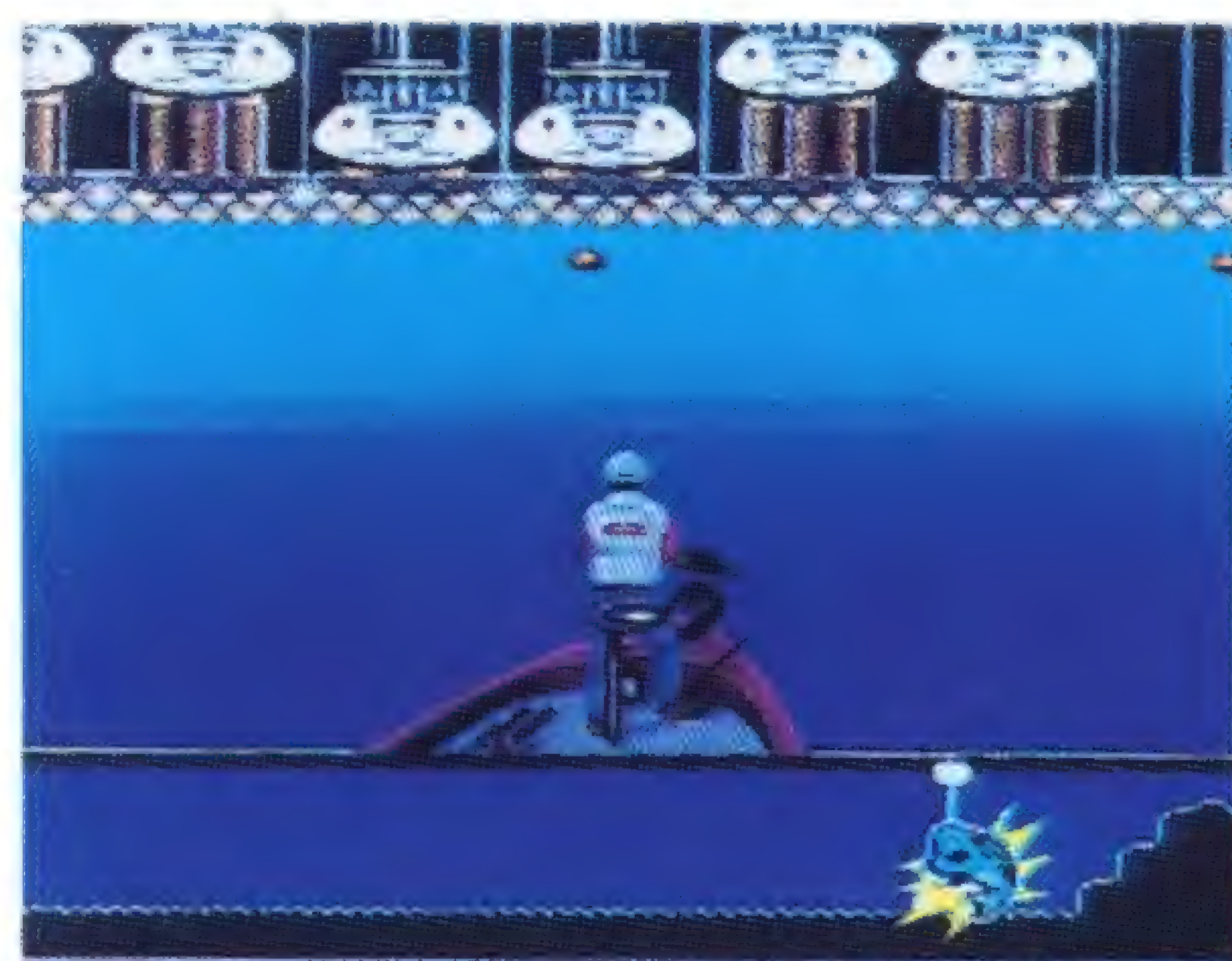
キャストイング

フィールド画面で+キーの左右でフィールド内の移動をおこないます。画面右上のデプスファインダーには水深が赤で表示され、ウィードがある所では同時に緑のランプがつきます。ポイントを決め



ゲームスタート2

たらタックルをセレクトします。Xボタンを押すとタックルセレクト画面になりますので、ここで選んでください。選択後はBボタンを押すとフィールド画面に戻ります。Aボタンを押すとパワーウィンドウが出ますので、パワーをコントロールしてキャストしてください。キャストしたあとはAボタンでゆっくり、Xボタンで早くリトリブします。そのとき、バスがルアーに食いつくと湖底図の中でバスが光ります。その瞬間に+キーの上を押してフッキングしてください。うまく合わせて釣り上げられたら、Aボタンを押すと計量画面になります。



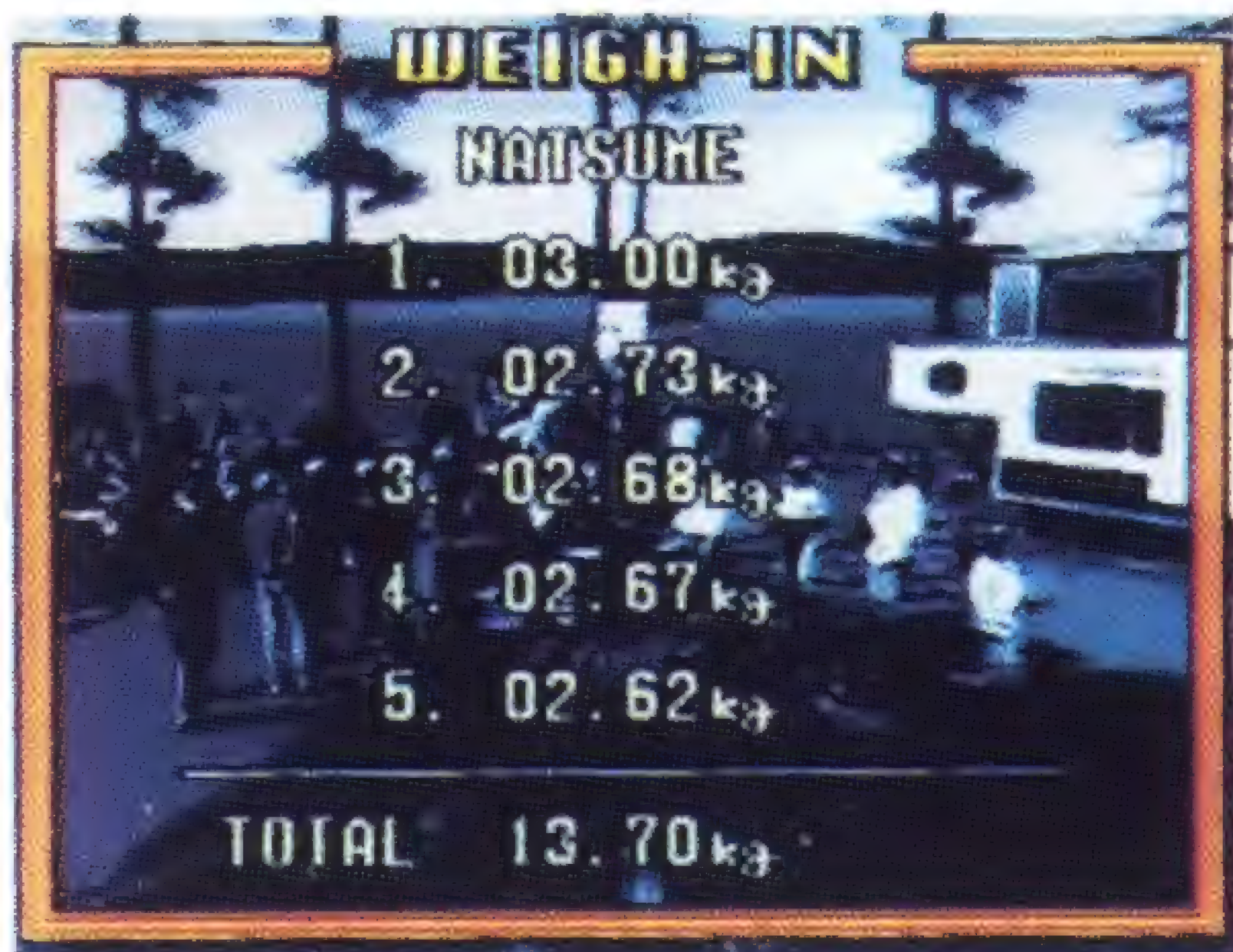
セーブ

ゲームを中断するときは、全体マップ画面でSELECTを押してください。確認の表示が出ますので、セーブする場合はYESに合わせてAボタンを押してください。

トーナメント終了

5匹のバスを揃えた場合、制限時間が来てトーナメントを終了する場合は、全体マップ画面でリブレバスクラブを選んでください。

リブレバスクラブに^{もど}戻ると、自分の^{じぶん}トータルと、トーナメントのベスト10が^{ひょうじ}表示されます。表示は^{ひょうじ}＋キーの^{じょうげ}上下で^{いどう}移動します。8月^{がつ}以降の^{いこう}トーナメントは、エントリーフィーが必要になります。



トーナメントエントリーフィー

| | | |
|-----|---------|-----------|
| 6月 | 無 料 | ステージ1 |
| 8月 | \$ 600 | ステージ2 |
| 10月 | \$ 700 | ステージ3 |
| 12月 | \$ 800 | ステージ4 |
| 2月 | \$1,000 | ステージ5 |
| 8月 | \$1,200 | ファイナルステージ |

しゅくはく
宿泊

トーナメントが2日^{か いじょう}以上になる場合は、^{しゅくはくばしょ}宿泊場所をキャンプ、バンガロー、ホテルの中より^{えら}選びます。バンガローに泊^とまるとINTが、ホテルに泊^とまるとSTRが1^ふ増えます。



ゲームスタート3

ねんかん 年間トーナメント

ゲームの中では1年間に5回のトーナメントをおこない、腕を競います。そして、2月のトーナメントを終了した時点でポイントランキング上位10人に入れば8月におこなわれるファイナルステージに進めます。上位10人以内に入っていない場合はステージ1に戻ります。



| WEIGH-IN | | |
|----------|----------|-------|
| 1. | NATSUME | 50 pt |
| 2. | FUJIWARA | 45 pt |
| 3. | IWASA | 40 pt |
| 4. | TAKAOKA | 35 pt |
| 5. | HIRANO | 30 pt |
| 6. | MORIMOTO | 25 pt |
| 7. | YAMAZAKI | 20 pt |

タイムオーバー

ウェインが15:00を過ぎるとタイムオーバーになり、その日のポイントが無効になります。

ゲームオーバー

次回のトーナメントのエントリーフィーおよび宿泊費が払えなくなると、ゲームオーバーです。

ショップ

ショップでは、所持金の範囲内で自由に買物ができます。選択画面で \oplus キーでタックルの種類を選んでAボタンをおしてください。商品の写真が表示されますので、 \oplus キーの左右でバリエーションを選んでください。タックルを決めたら、必要な個数分だけAボタンを押します。キャンセルするとき、バリエーション画面から選択画面に戻るときはBボタンをおしてください。終了するときにはEXITにカーソルを合わせてAボタンをおしてください。



ロッド(リール)

バスフィッシングでは、スピニンとベイトが使われます。スピニングは軽いルアーに繊細なアクションをつけるときに、ベイトタックルはパワーが必要なときに使います。

ボート

高性能なバスボート。高馬力なほど移動時間が短縮できます。

オプション

ジャンパー、帽子、グローブ、レインギアは、天候、気候に合わせて最適なグッズをセレクトしてください。これらを装備しない場合、STR、INT、LUCKの各パラメーターが減少します。

バス釣りの方^つ^{かた}

キャストは、上^{うへ}から投げ込み、遠^{とお}くへ飛ばせるオーバー
ヘッド、近^{ちか}場へ投げ入れるサイドハンド、水^{すい}面^{めん}に柔^{やわ}らかく着^{ちゃく}水^{すい}
できるピッチングの3^{しゅるい}種類があります。狙^{ねら}いたい水^{すい}面^{めん}と^いの^ち位置^い
関^{かん}係^{けい}や距^き離^りに^おう^うて^つ使^わい^わ分^わけ^わて^わく^わだ^わさ^わい。水^{すい}面^{めん}上^{じょう}の構^{こう}造^{ぞう}物^{ぶつ}にル
ア^きーがぶつ^きかると、ミ^きスキャストにな^なったり、ラ^らイ^いンが切^きれて
ルア^{うしな}ーを失^{うしな}ってしま^{しま}います。



オーバーヘッドキャスト



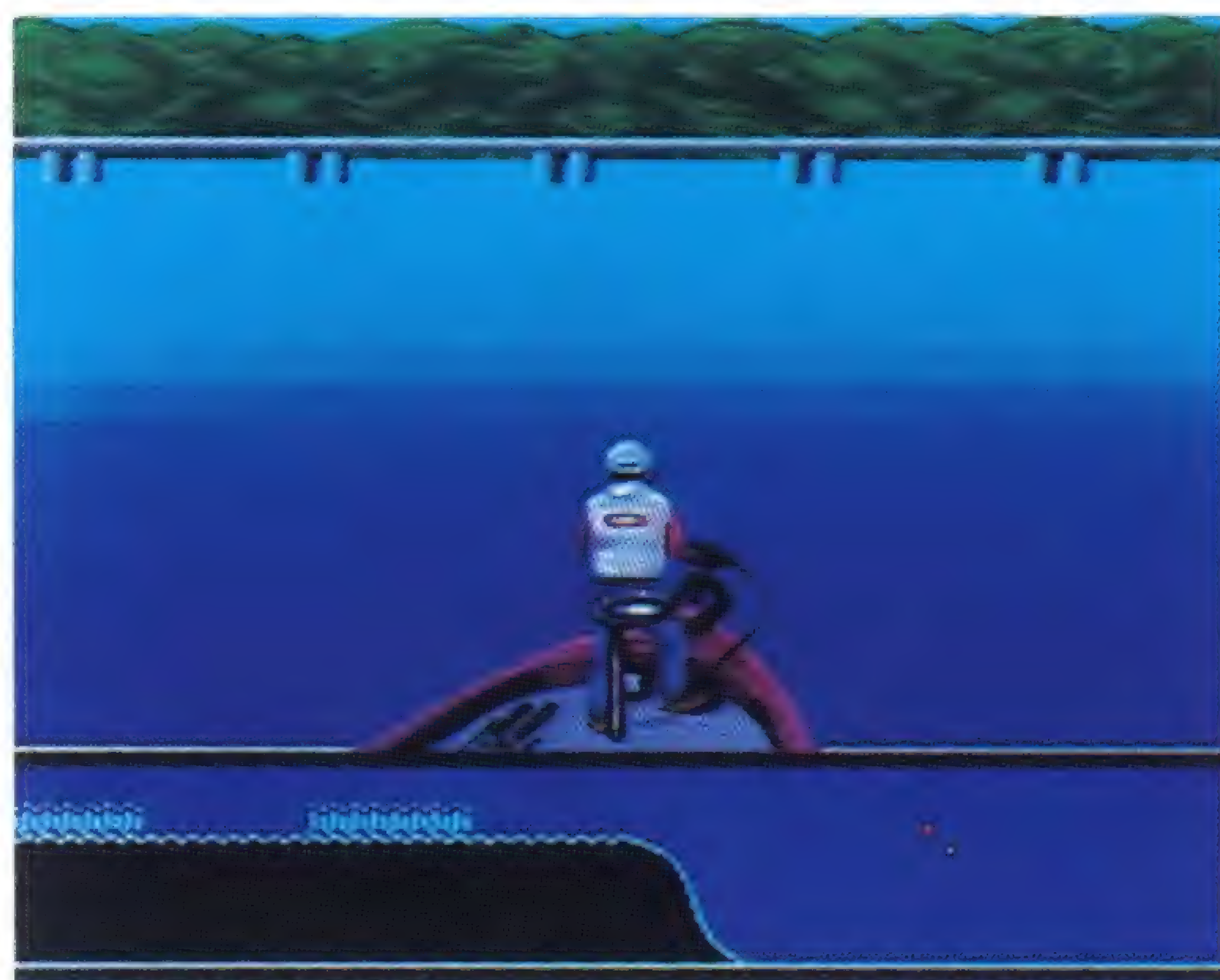
ピッチング



サイドハンドキャスト

マーカーの使い方

フィールド画面で左右にスクロールするとディプスファインダーから発信音がするポイントがあります。このポイントは座礁やブレークの存在するエリアなので、マーカーを投げ込むこと



で通常の湖底図とは違ったものが出現します。必要ならばマーカーを投げ込みましょう。

フィールド画面でXボタンを押してタックルセレクト画面に切り替えてください。+キーをオプションに合わせるとマーカーが出てきますので続けてAボタンを押してください。これでマーカーの投げ込みは完了です。投げ込んだあとは、水面下にガイドが出て、湖底の状況が変化します。新しい湖底状況に合わせてリトリリーブすると、良い結果を得られるでしょう。



ルアーの種類1

クランクベイト

まるっこいボディに長いリップを持っています。キャストすると水面に浮きますが、リトリリーブするとリップの長さに応じて一定の深さまで潜り、水中を進みます。シャローランナー(CB100)、ミディウムシャロー(CB200)、ディープクランクの順に深く潜ります。リップレスクランクは自重で沈み込むので、目的の深さまで沈めたらリトリリーブしてください。



ミノープラグ

バスが好む小魚の姿をまねたルアー。リトリリーブするだけで、まるで小魚が泳ぐようなアクションをします。キャストすると水面近くにとどまるフローティングタイプ、目的の深さまで沈められるシンキングタイプのほか、リトリリーブすると潜り、止めるとその場にとどまるサスペンドタイプがあります。



トップウォータープラグ

水面近くでバスを釣るためのルアー。

バスの動きが活発になって水面近くに

いるときに効果的です。サミーはトッ

プウォータープラグの定番ともいえる

存在。水面を一直線に走ってバスを引き

寄せます。ポッパーはリトリートするときに、くぼんだ頭の影響

で水しぶきを上げながら進みます。アクションをするとボディに

ついたプロペラで音を出しながら進むのがスウィッチャー。この

音とアクションでバスを誘います。



リグ

ワームを使うときの仕掛け。テキサ

スリグは最もベーシックなリグです。

ウェイトを替えることでシャローから

ディープまで応用が効きます。キャ

ロライナリグはテキサスリグと比較し

て、より水中を漂い、バスに強くアピールします。そのほか、ワ

ームとの一体感を出すジグヘッドや、ワーム自身の重さでゆっく

りと潜らせるノーシンカーワームなどがあります。ワームを選ん

だときはワームを選択後にリグを同時に選んでください。



ルアーの種類2

ラバージグ

ゴムの塊かたまりに細かいスカートをつけたような姿すがた。これにポークやグラブをトレーラーとしてつけています。フックがあまり露出ろしゅつしていないので障害物まわりを攻めるときに便利べんりです。基本的には湖底を跳ねるように移動いどうさせます。(FP:フリッピングジグ、FT:フットボールジグ、P:ポーク、G:グラブ)



スピナーベイト

きらきらと光るブレイドと大きく広がるスカートもを持ち、エサとなる小魚の姿と最も似ていないのがスピナーベイトです。ブレイドの回転によるバイブレーション効果こうかの高いコロラドと、フラッシングでバスにアピールするウィロリーフとがあります。



バスベイト

トップウォーター用に最適化されたスピナーベイト。金属きんぞくのプロペラをシャリシャリと回しながらバスを誘さそいます。



せいたい バスの生態1

バスは湖の食物連鎖の頂点に立つ魚で、典型的な肉食魚です。そのためストラクチャーやウィードなど、自分の身を隠せる所に潜み、エサが通るのを待ちます。やがてエサが通ると素早く近づいて一瞬で捕えてしまいます。バスがルアーに反応する理由には次の3つがあります。

1. 食性。食欲をそそる。エサに見立てて作られたルアーをエサとして攻撃する。
2. 好奇心。突然現われたモノに対して条件反射で攻撃する。
3. 闘争心。自分のテリトリーに侵入するモノに対して攻撃する。

また、バスは1日単位の移動に加えて、快適水温、溶存酸素を求めて季節ごとに居場所を移動します。以下に季節ごとの移動を説明します。

はる 春(6月)

スポーニングのためにディープからシャローへと移動してきますので、移動の途中にストラクチャーやウィードがあると格好のポイントになります。シャローを攻めるクランクベイトやミノープラグ、全体を攻められるスピナーベイトを使って、オダやマリナーなどの浅場や、ディープからシャローに連続するポイントのシャロー側を攻めましょう。

なつ 夏(8月)

スポーニング後のバスは、メスはディープに向かって体力の回復をはかり、オスは卵が稚魚へと育つまでの間、これを付ききりで

せいたい バスの生態2

まも 守ります。まなつ 真夏になるとあさゆう 朝夕のちやくしゃにっこう 直射日光のえいきょう 影響をうけにくい時
かんたいいがい 間帯以外はディープにいどう 移動してしまいます。シャローをねら 狙う場
あい 合はトップウォーター、それ以外はいがい ワームを中心にちゅうしん 抽水塔など
のストラクチャーまわりをねら 狙ってみましょう。

あき 秋(10月)

ふゆ 冬に向かってむ 体力作りのためにたいりよくづく 活発にかっぱつ 捕食をほしよく するので、ねんかん 年間を
つう 通じていちばん 一番バスをヒットできるシーズンです。またみずうみぜんたい 湖全体のすいおん 水温
あんてい が安定しているため、バスがへいきんてき 平均的にぶんさん 分散します。この時期はほ
とんどのルアーでよいけっか 結果がだ 出せますので、いろいろつかいわけ
てみずうみぜんたい 湖全体のストラクチャーやウィードまわりをしら 調べてください。

ふゆ 冬(12月、2月)

はんのう 冬の反応がいちばんわる 一番悪くなるきせつ 季節です。すいおん 水温のていか 低下とともにしだい 次第
にディープへにいどう 移動し、げんとうき 厳冬期にはそこ 底の方でほう 群れをむ なしてえっとう 越冬し
ます。こがた 小型のワームなどソフトルアーを中心に、ちゅうしん 抽水塔
こてい 湖底にへんか 変化のあるポイントのかわ 側をせ 攻めてみましょう。

じょうしき 常識にとらわれず、き 気ままにトライしてみることもとき 時にはひつ
よう 要です。せん にゅうかんねん 先入観念をす 捨ててため 試してみれば、おも 思わぬこううん 幸運を手にし
ることも……。

バスフィッシング用語集1

ウィード／水草^{みずくさ}や藻^もなどの水中植物^{すいちゅうしょくぶつ}のこと。バスがよく居着く。

キャスト(キャスティング)／ルアーをポイントに投げ込むこと。

シャロー／湖の浅い部分^{あさ ぶぶん}のこと。およそ1m未満^{みまん ぶぶん}の部分^{ぶぶん}をさす。

ストラクチャー／バスが隠れる障害物^{かく しょうがいぶつ}。水中に没した樹木^{すいちゅう ぼっ}や岩^{じゅもく いわ}などから取水塔^{しゅすいとう}など人工^{じんこう}の構造物^{しょうがいぶつ}まで湖にはさまざまなストラクチャー^{みずうみ}が存在^{そんざい}する。

スポーニング／バスの産卵^{さんらん}のこと。一般^{いっぱん}にバスは浅め^{あさ}の湖底^{こてい}に産卵用^{さんらんよう}の巣^す(スポーニングベット)を作^{つく}って2000粒^{つぶ}から大きいものでは10000粒^{つぶ}を超える卵^{たまご}を生^うみます。

ソフトルアー／軟質^{なんしつ}プラスチックで作^{つく}られたワームやグラブなどの柔らかいルアー^{やわ}のこと。

タックル／釣り道具^{つ どうぐ}全部^{ぜんぶ}の総称^{そうしょう}。

ディプスファインダー／水中^{すいちゅう}の障害物^{しょうがいぶつ}や魚影^{ぎょえい}、水深^{すいしん}を表示^{ひょうじ}してくれる装置^{そうち}。このゲームではフラッシャータイプ^しのものを使用^{よう}しています。

バスフィッシング用語集2

ディープ／湖の深い部分のこと。

トップウォーター／水面もしくはは水面下数cmの部分さをす。

トレーラー／ラバージグのフックに取りつけるポークやジグのこと。それによって大きく見せたり動きをよりソフトに見せたりする。

バサー／バスフィッシングをする人の総称。

フッキング／ルアーにバスがかかったときにロッドをあおってバスの口にフックを食い込ませること。

ミノー／小魚の姿をまねたルアー。

ランカー／大物バスのこと。

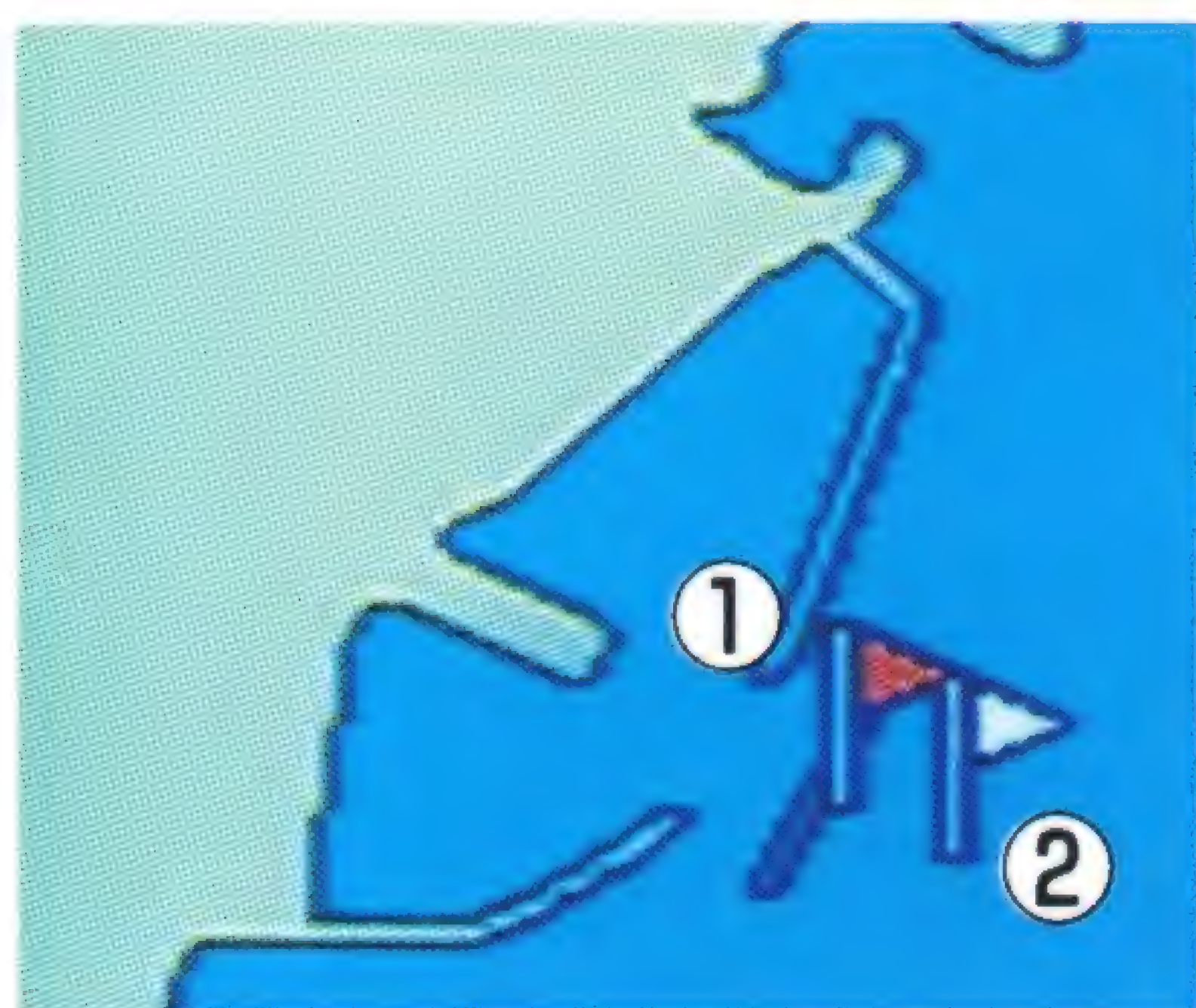
リトリーブ／キャストしたルアーをリールを使って巻取ること。スピードによってファーストリトリーブ、スロートリトリーブというように区別する。

ポイント1



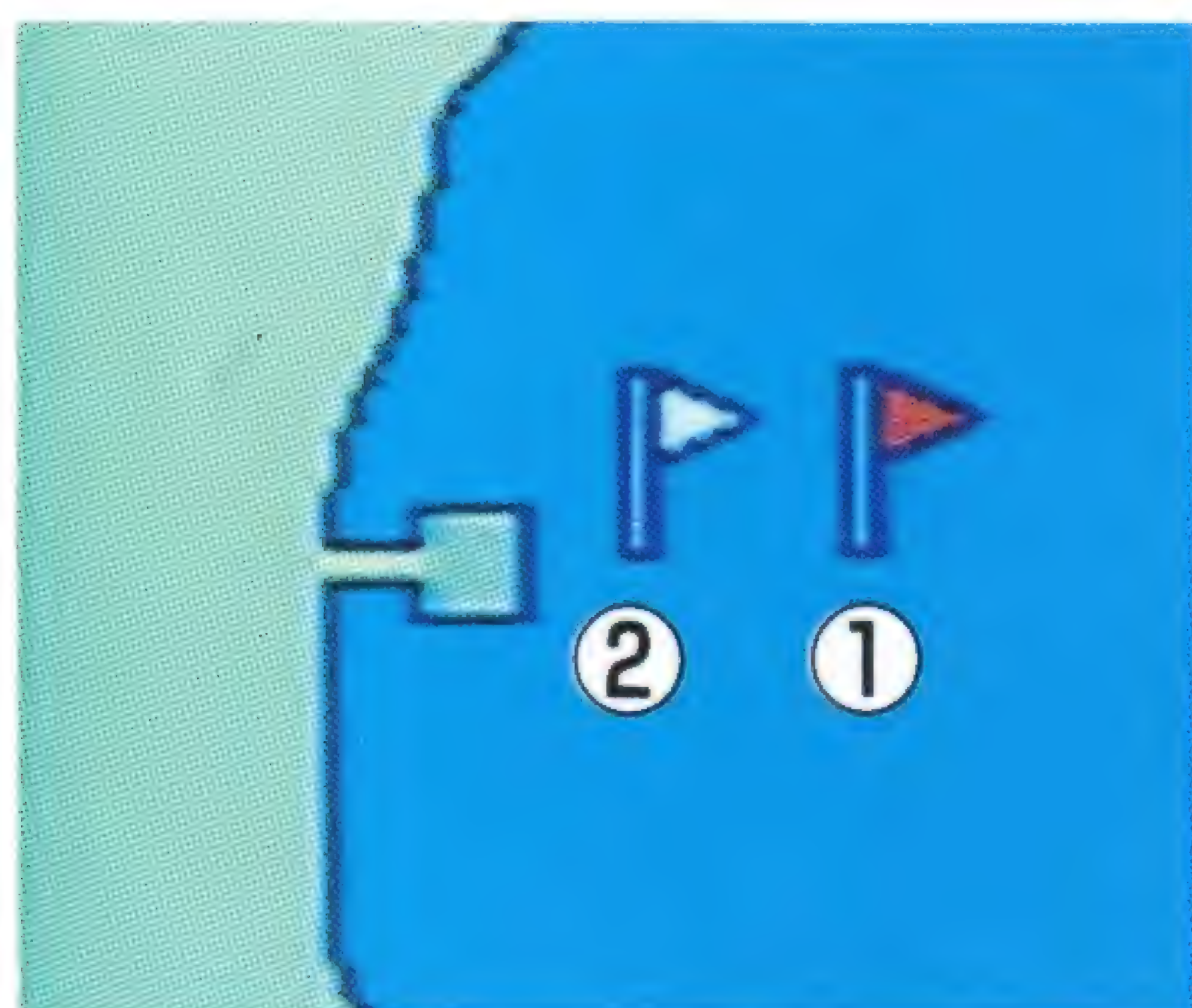
びわこおおはしにしづめ
琵琶湖大橋西詰

- ① マリーナ^{まえ}前
② マリーナ^{おき}沖



かたたぎょこう
堅田漁港

- ① 港^{みなとまわ}回り
② 沖^{おき}



うきみどうおき
浮御堂沖

- ① 沖^{おき} (漁礁^{ぎょしょう})
② 岸^{きし} (ウィード)



めいてつ
名鉄マリーナ^{おき}沖

- ① 岸^{きし} (ヨシ)
② 導水管^{どうすいかんまわ}回り

ポイント2



めいてつ 名鉄マリーナ内 ない

- ①マリーナ
- ②ヨシ^{まわ}回り
- ③ヨット^{まわ}回り



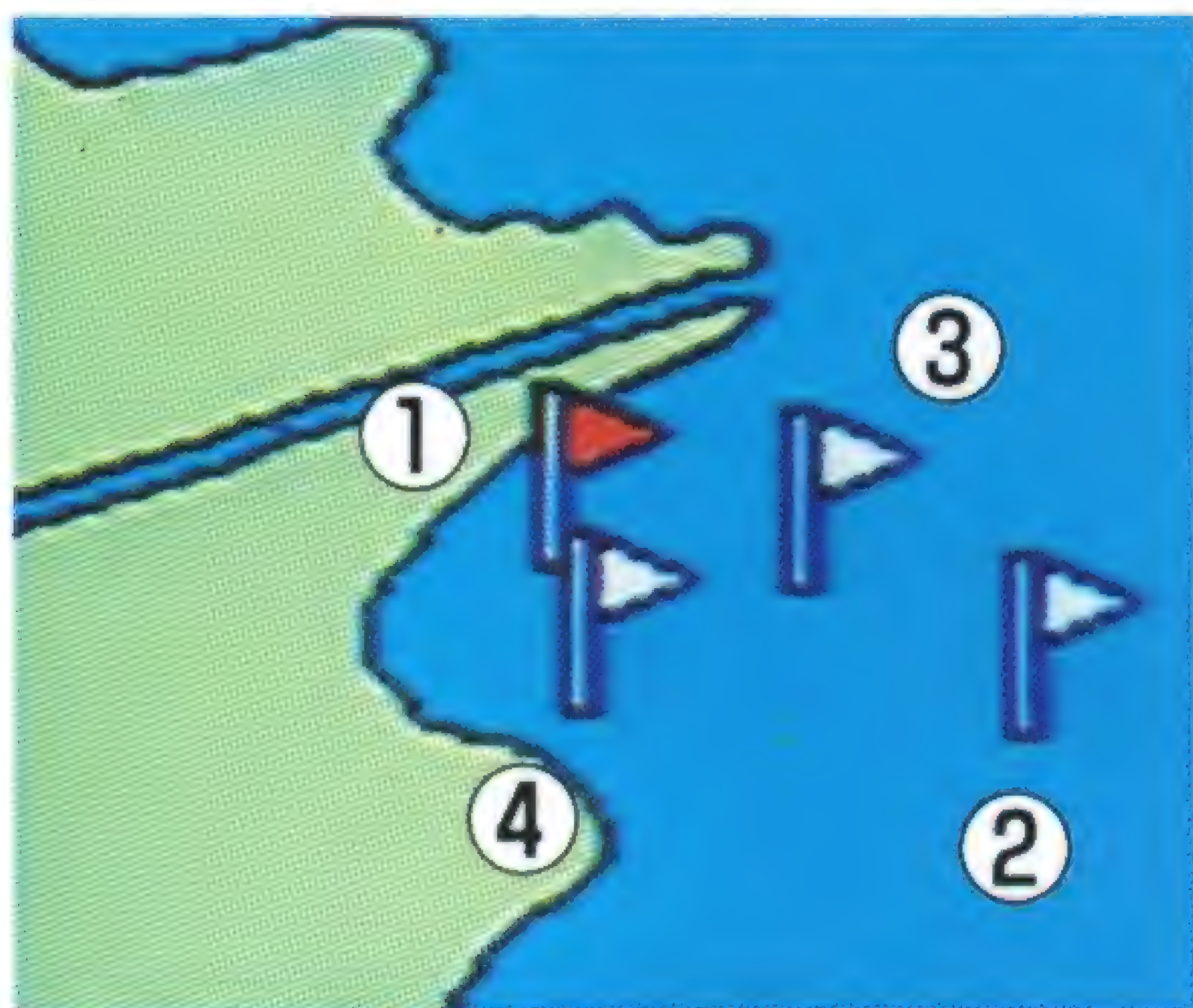
おごと マリーナ雄琴

- ①マリーナ
- ②^{しゅすいとう}取水塔
- ③ヨット^{まわ}回り



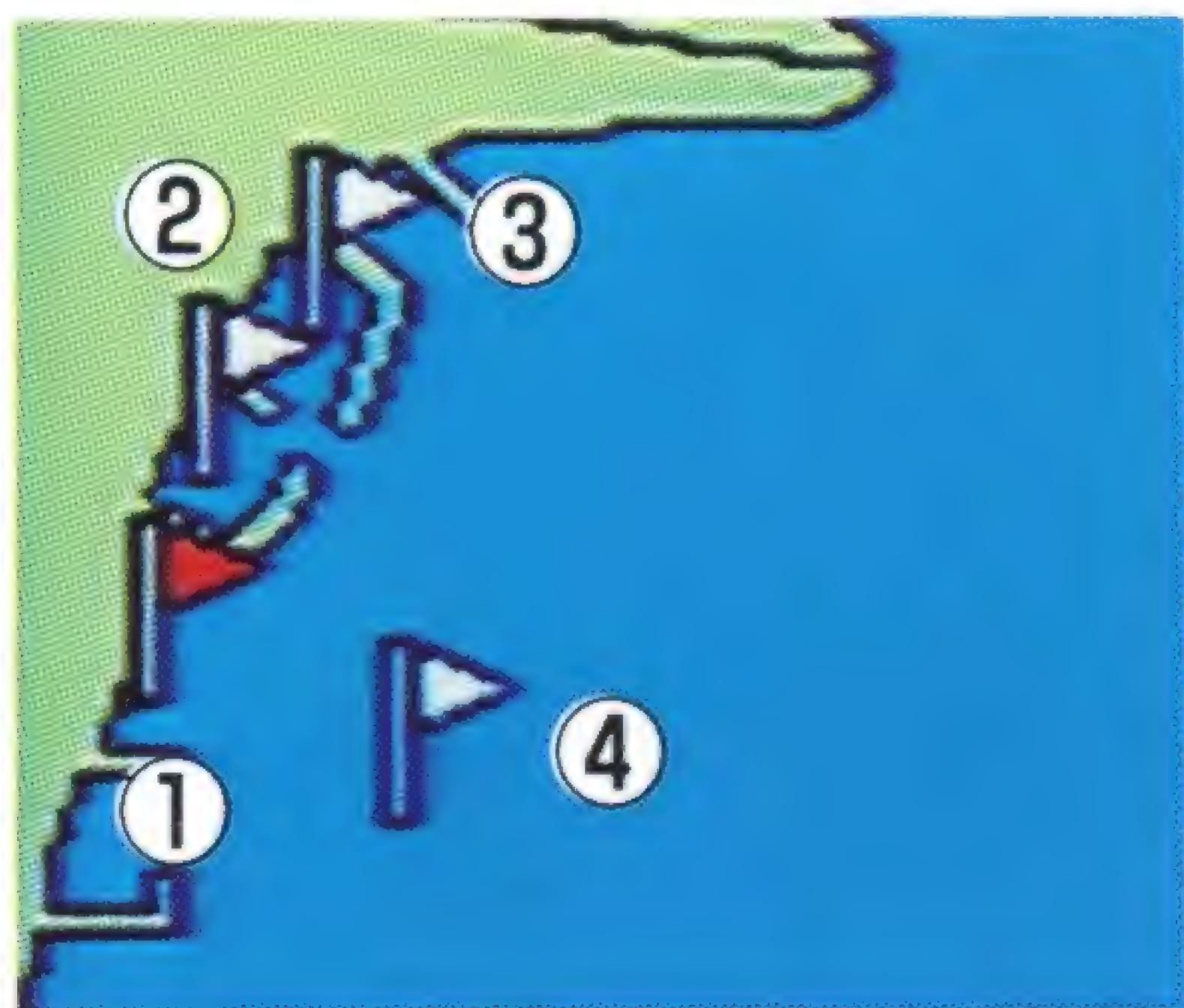
おごと 雄琴

- ①ヨシ^{まわ}回り



だいしょうじがわじり 大正寺川尻

- ①マリーナ
- ②^{しゅすいとう}取水塔
- ③マリーナ^{おき}沖
- ④ヨシ^{まわ}回り



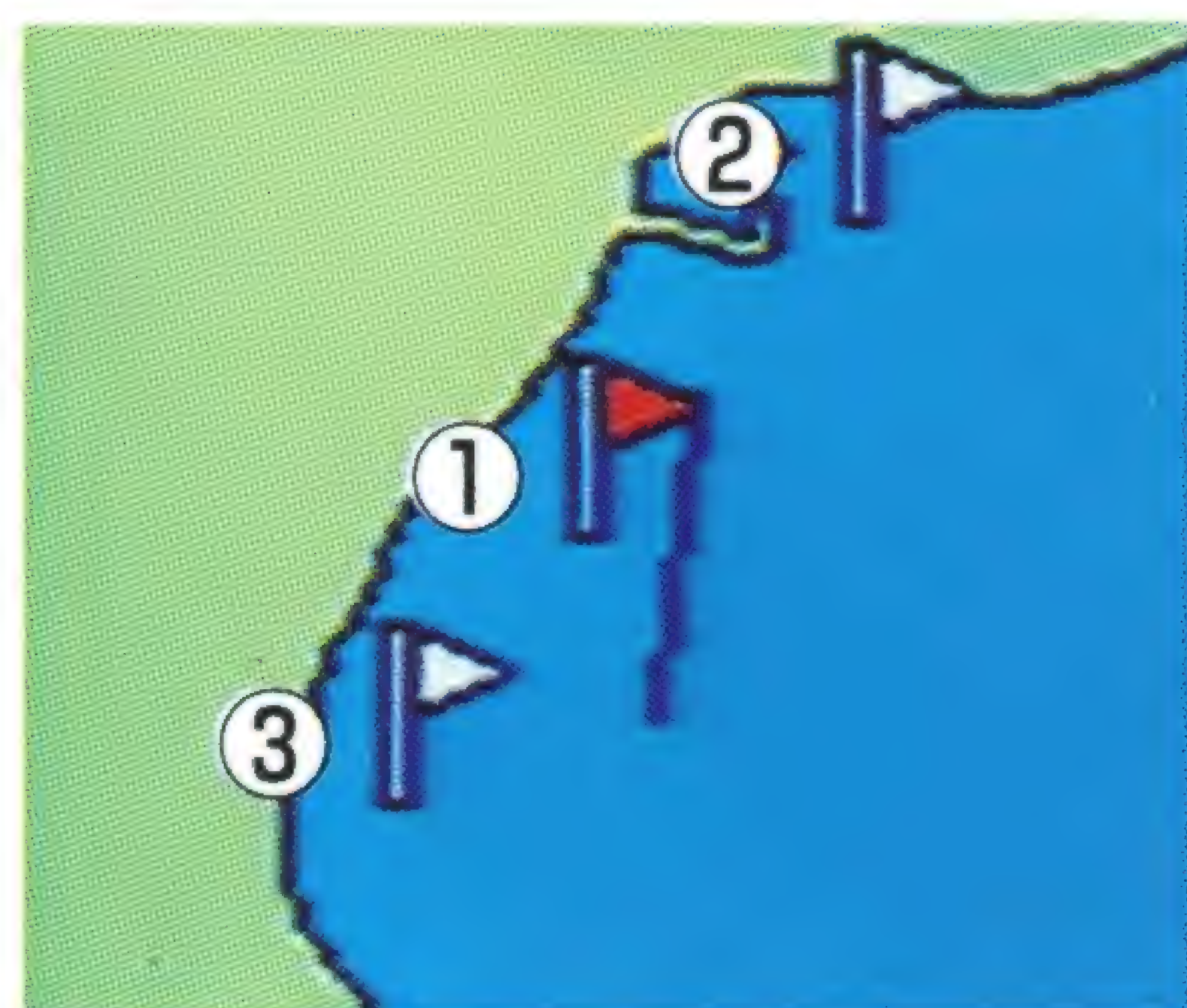
しもさかもと 下坂本

- ① ヤマハマリーナ1
- ② ヤマハマリーナ2
- ③ ヤマハマリーナ3
- ④ イツツ^{おき}沖



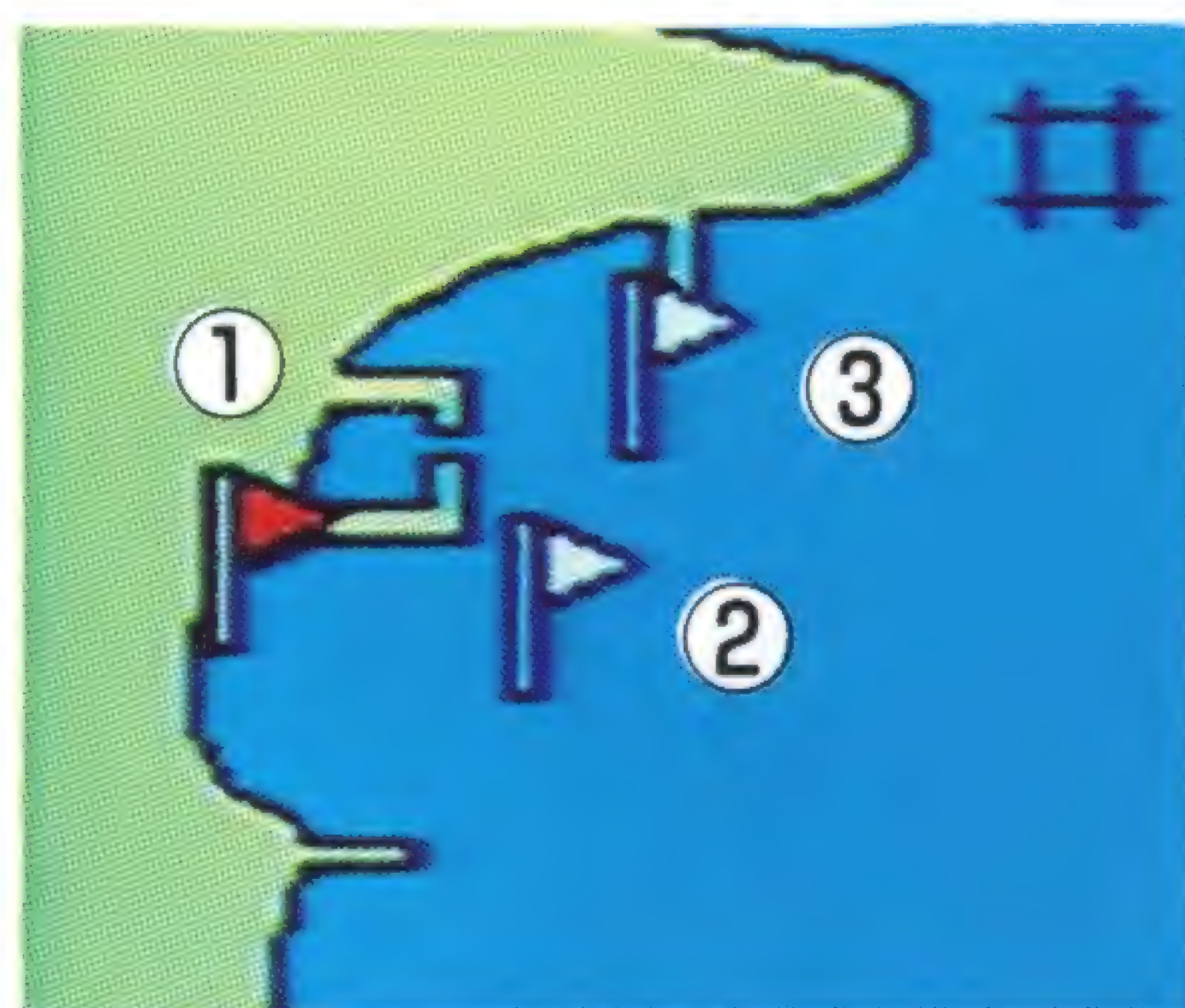
びわこ 琵琶湖ロッジ

- ① ^{くい}杭
- ② ^{おき}沖



じえいたいまえ 自衛隊前

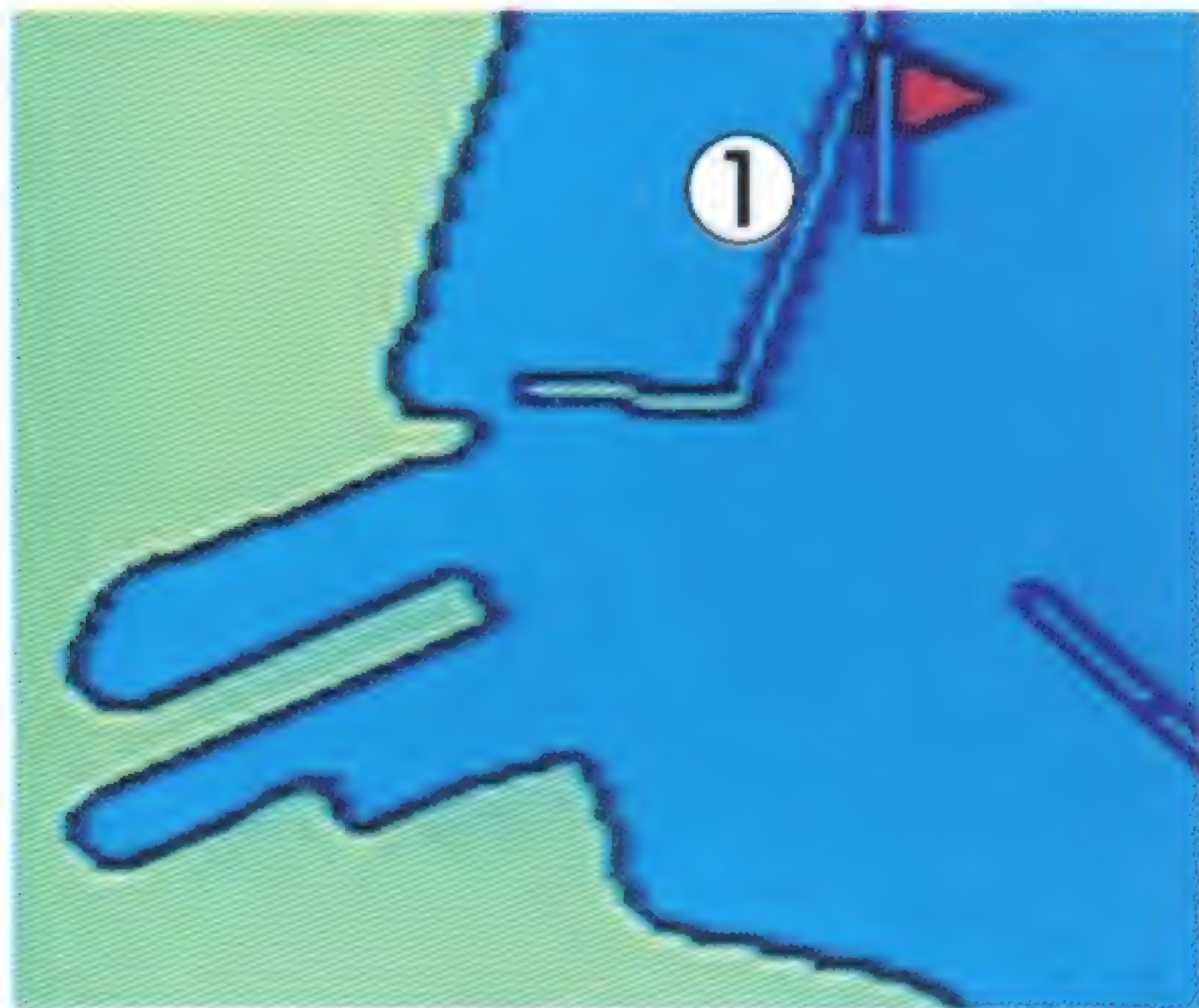
- ① ^{くい}杭
- ② マリーナ
- ③ スロープ



ちゃさき 茶が崎 (紅パラ)

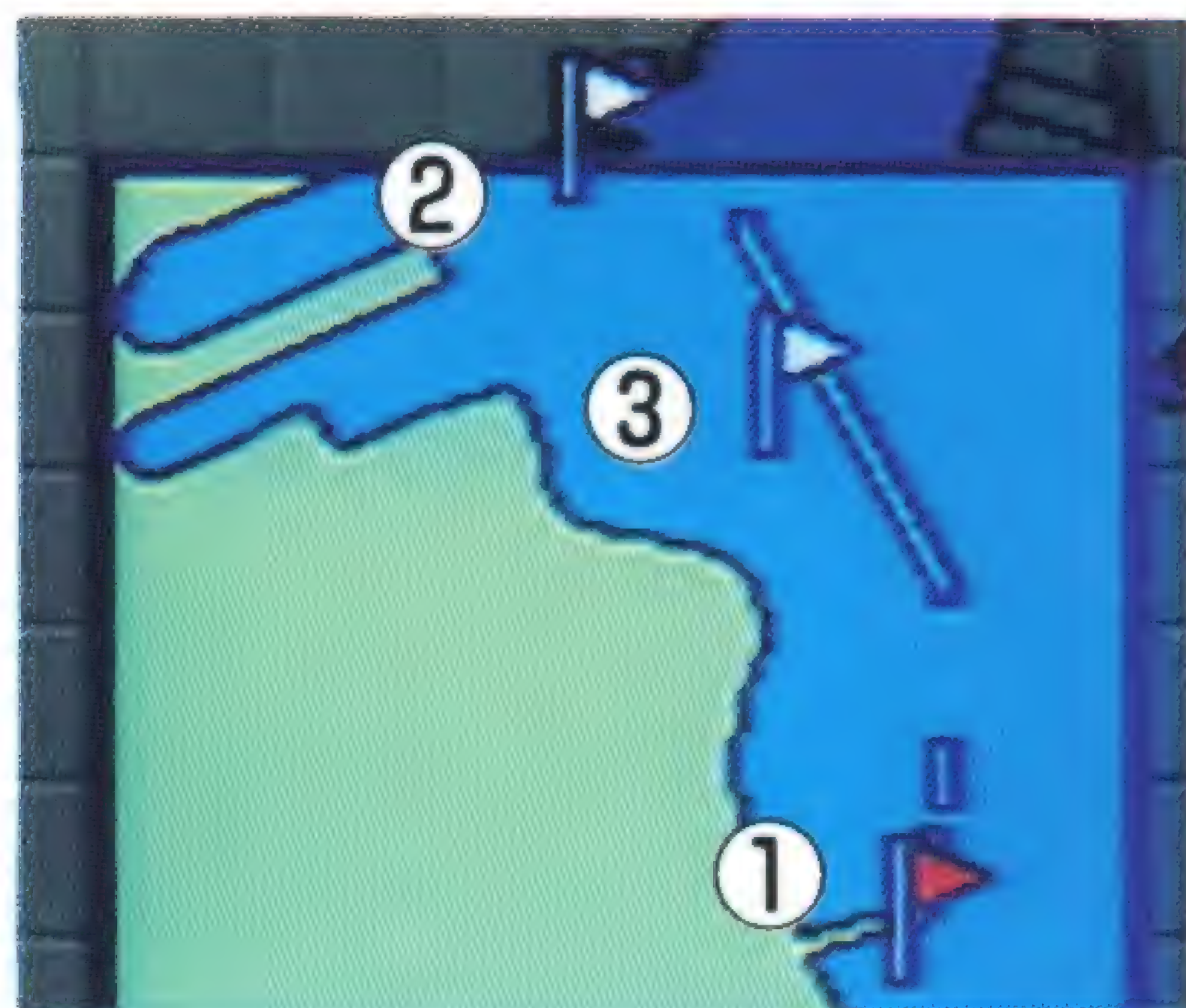
- ① パラダイス
- ② ^{しゅすいとう}取水塔
- ③ ヨットハーバー

ポイント3



きょうていじょう 競艇場

がいへき
①外壁

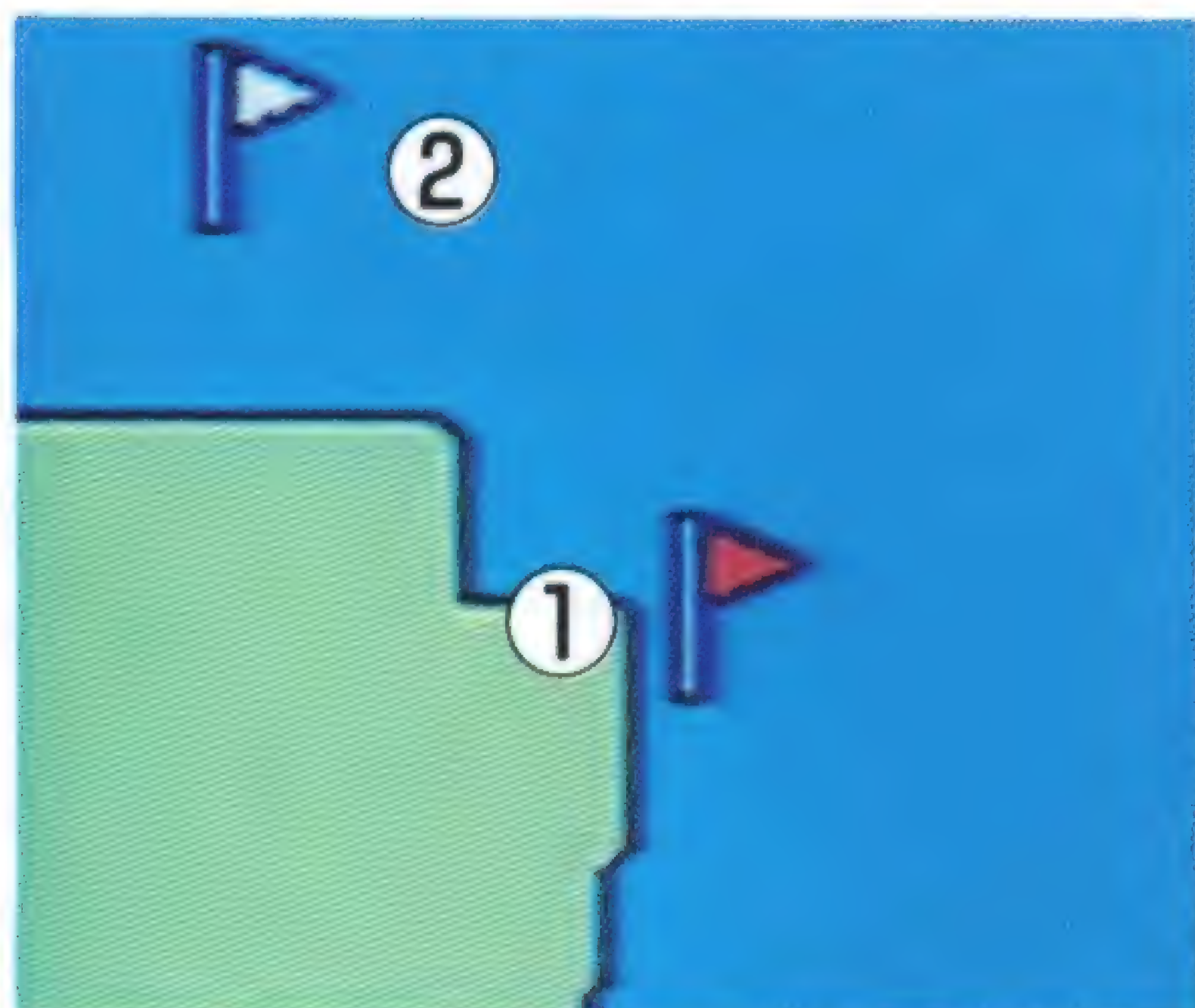


はま おおつ 浜大津

きし さんばし
①岸の棧橋

おき ぼうはてい
③沖(防波堤)

ぎょしょう
②漁礁



はま におの浜

ごがん
①プリンス護岸

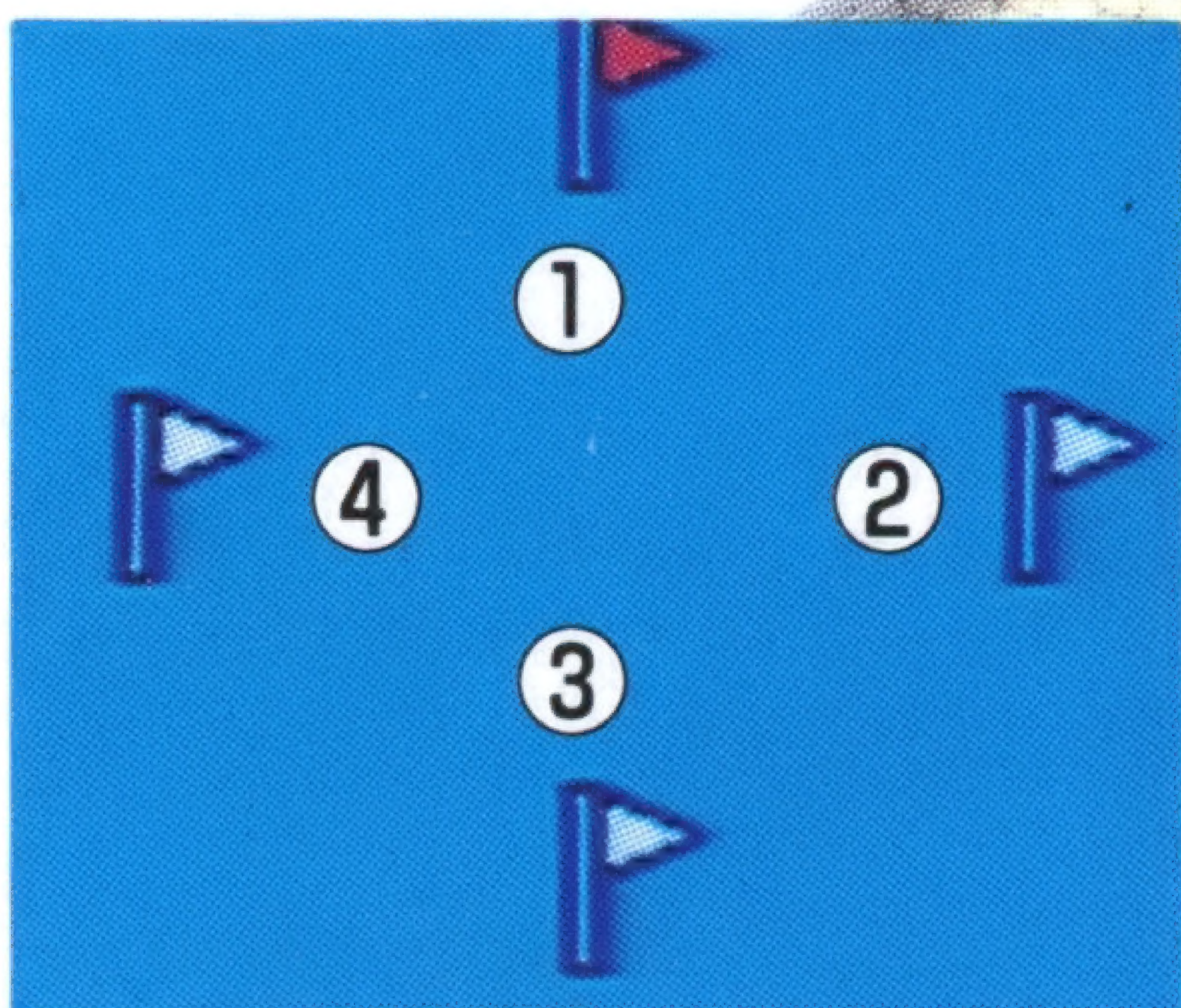
しゅすいとう
②取水塔



おう み おおはし 近江大橋

はしげた
①橋桁

ディープホール



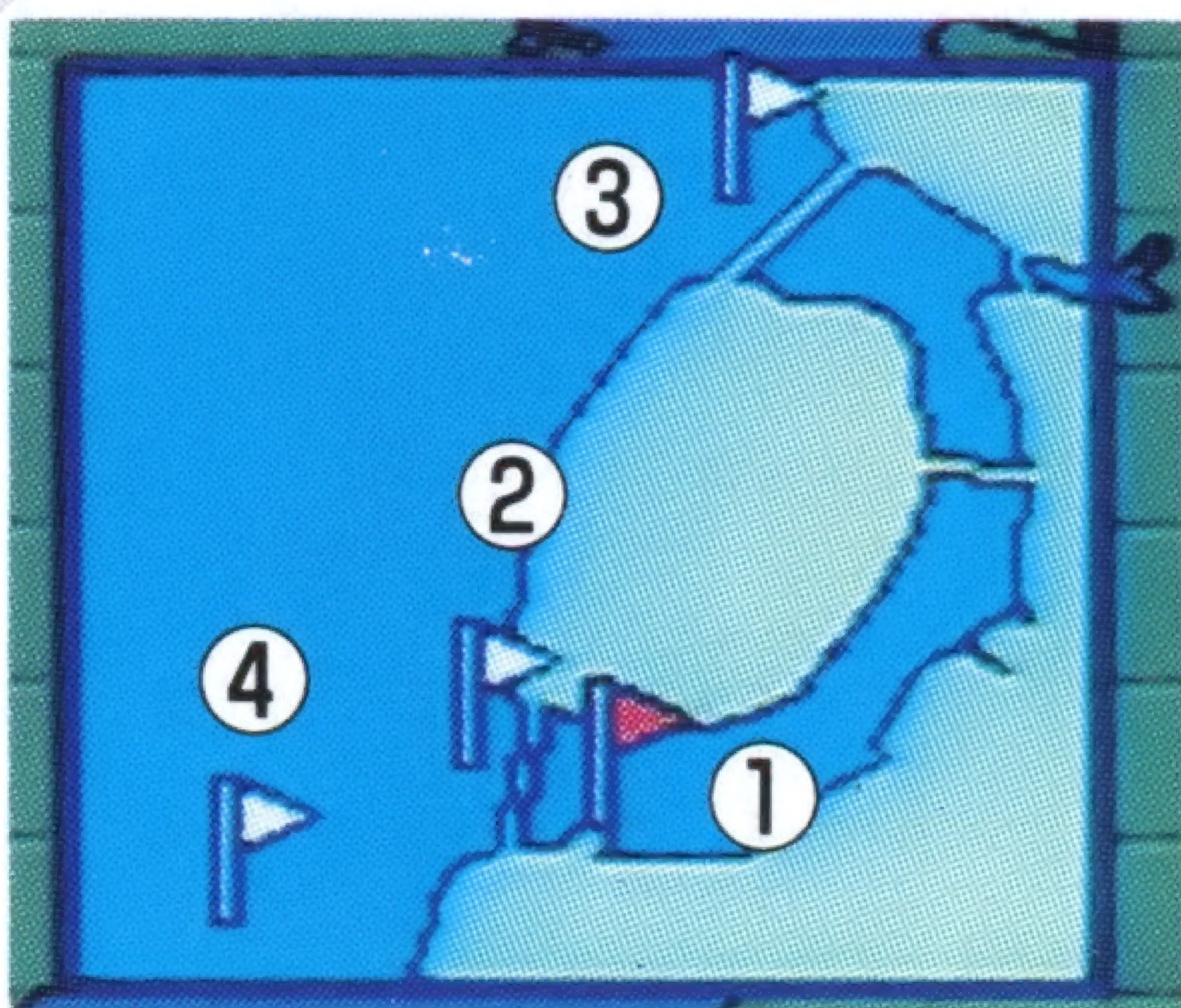
① ^{きた ひがしかど}北の東角

③ ^{みなみ}南

② ^{ひがし}東

④ ^{にし}西

やばせきはんとう 矢橋帰帆島



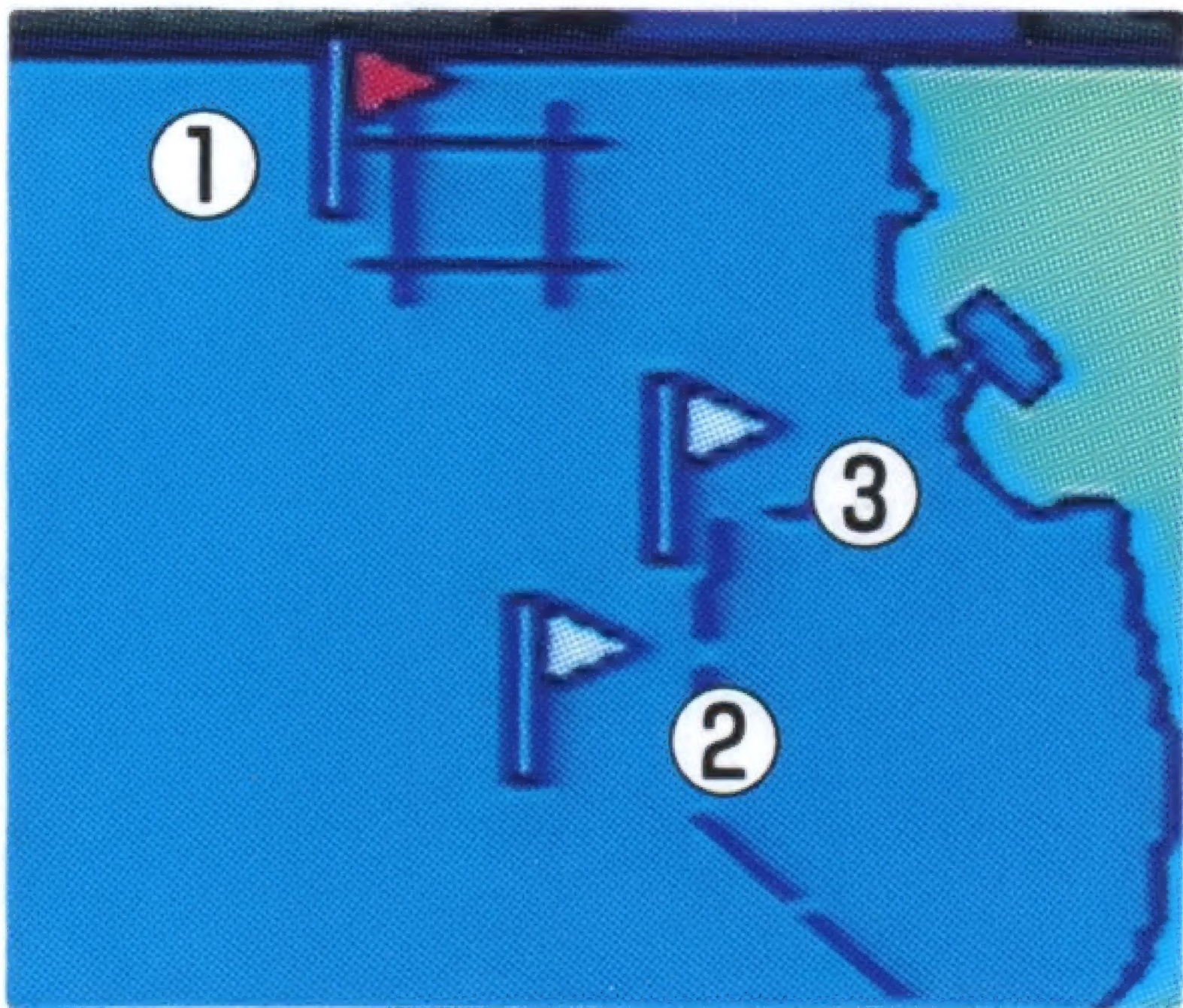
① オダ

③ ^{はしげた}橋桁2

② ^{はしげた}橋桁1

④ ^{しゅすいとう}取水塔

きたやまだ 北山田

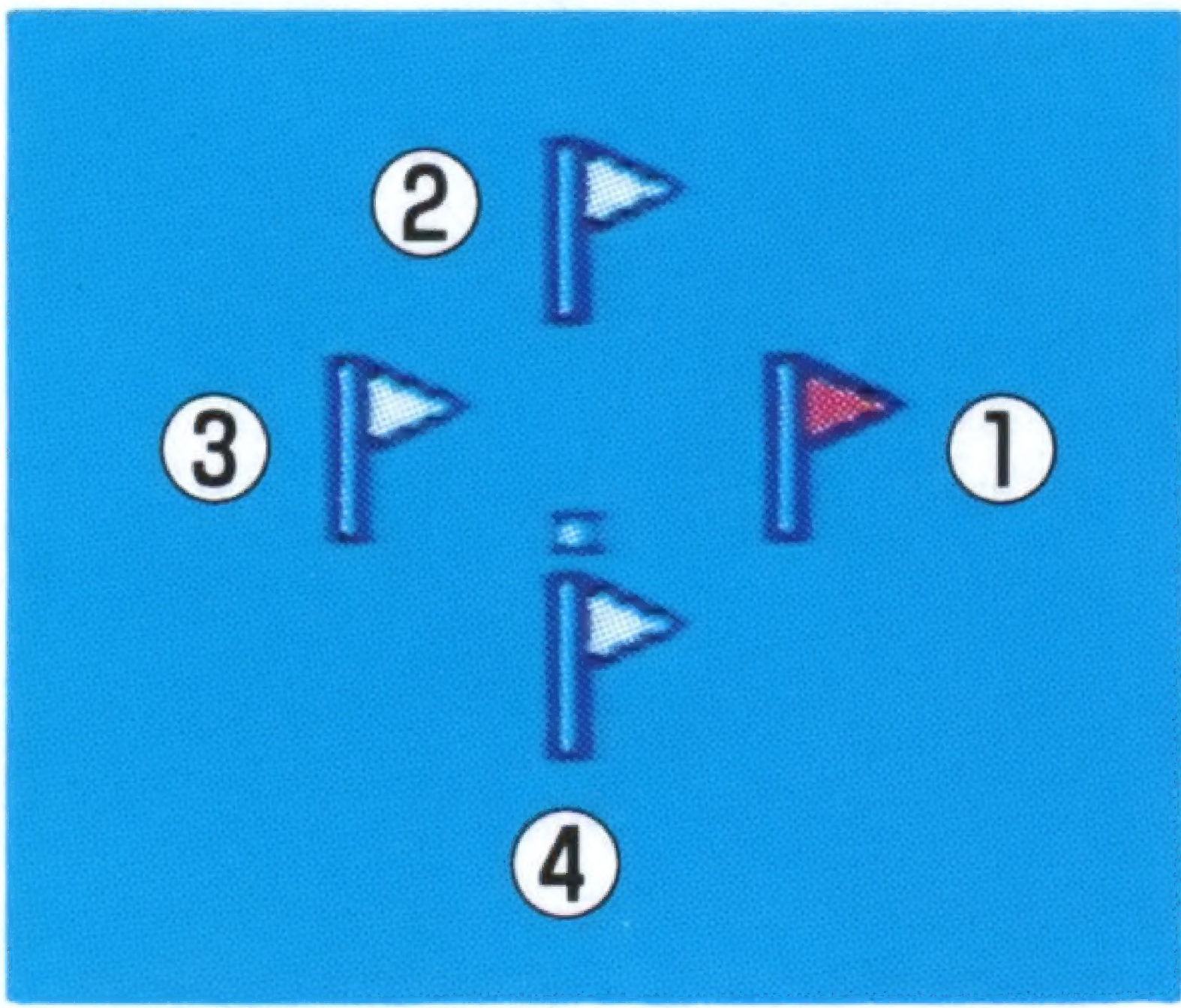


① ^{しんじゅだな}真珠棚

③ テトラ

② ^{しゅすいとう}取水塔

おき かんそくとう 沖の観測塔



① ^{ひがし}東サイド

③ ^{にし}西サイド

② ^{きた}北サイド

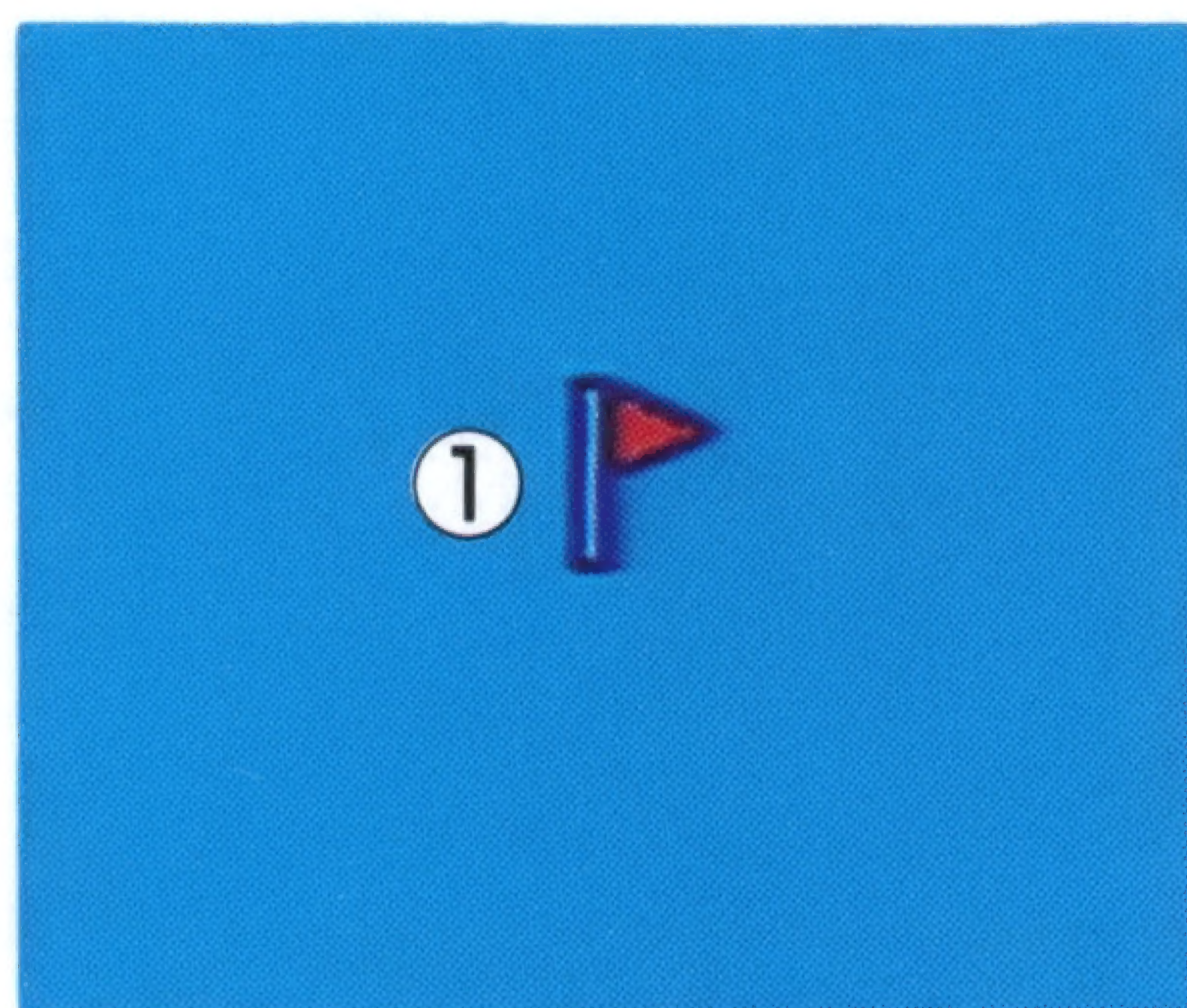
④ ^{みなみ}南サイド

ポイント4



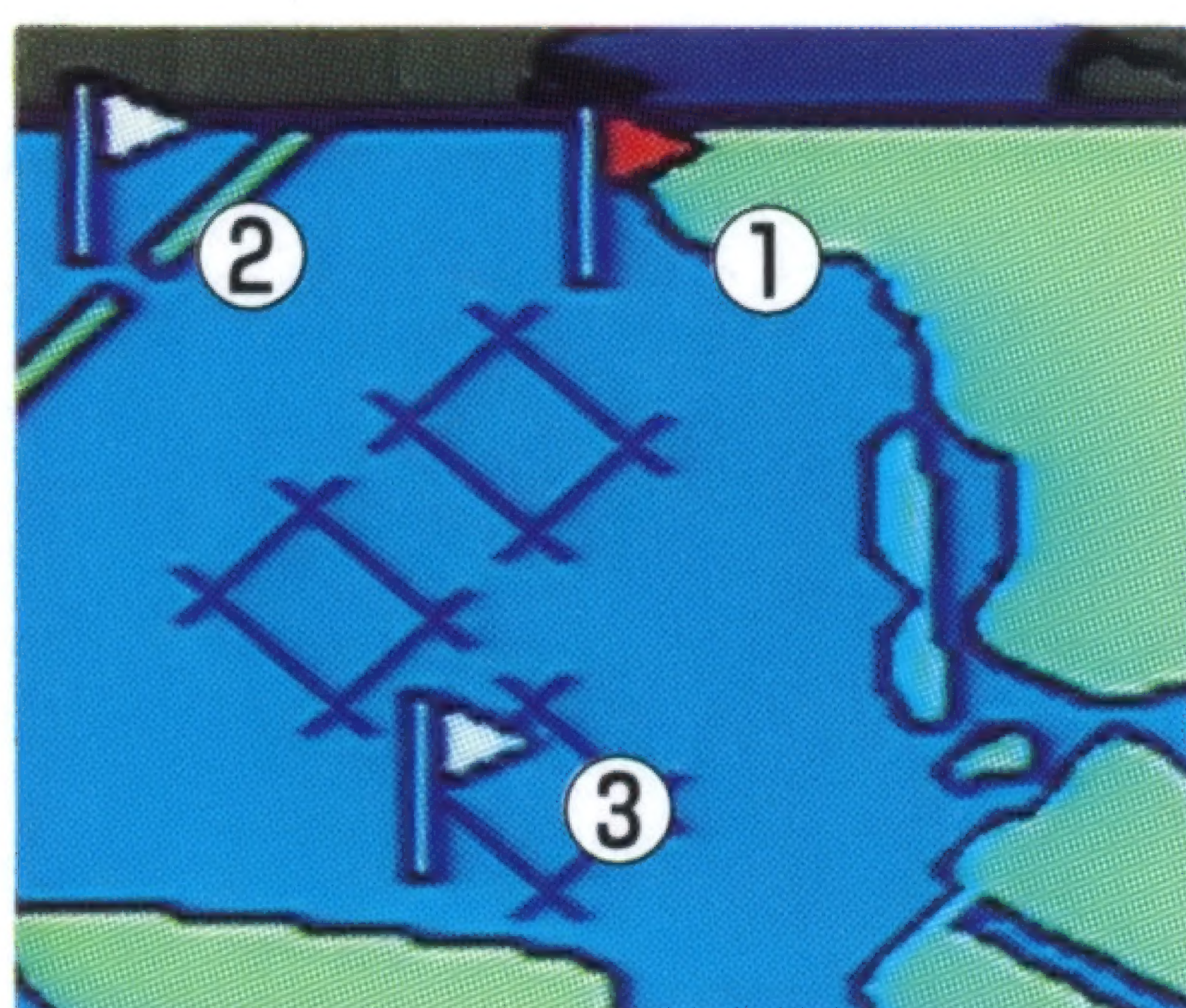
しな 志那

- ① きしまわ 岸回り
- ② しゅすいとう 取水塔



おろしもおき 下物沖

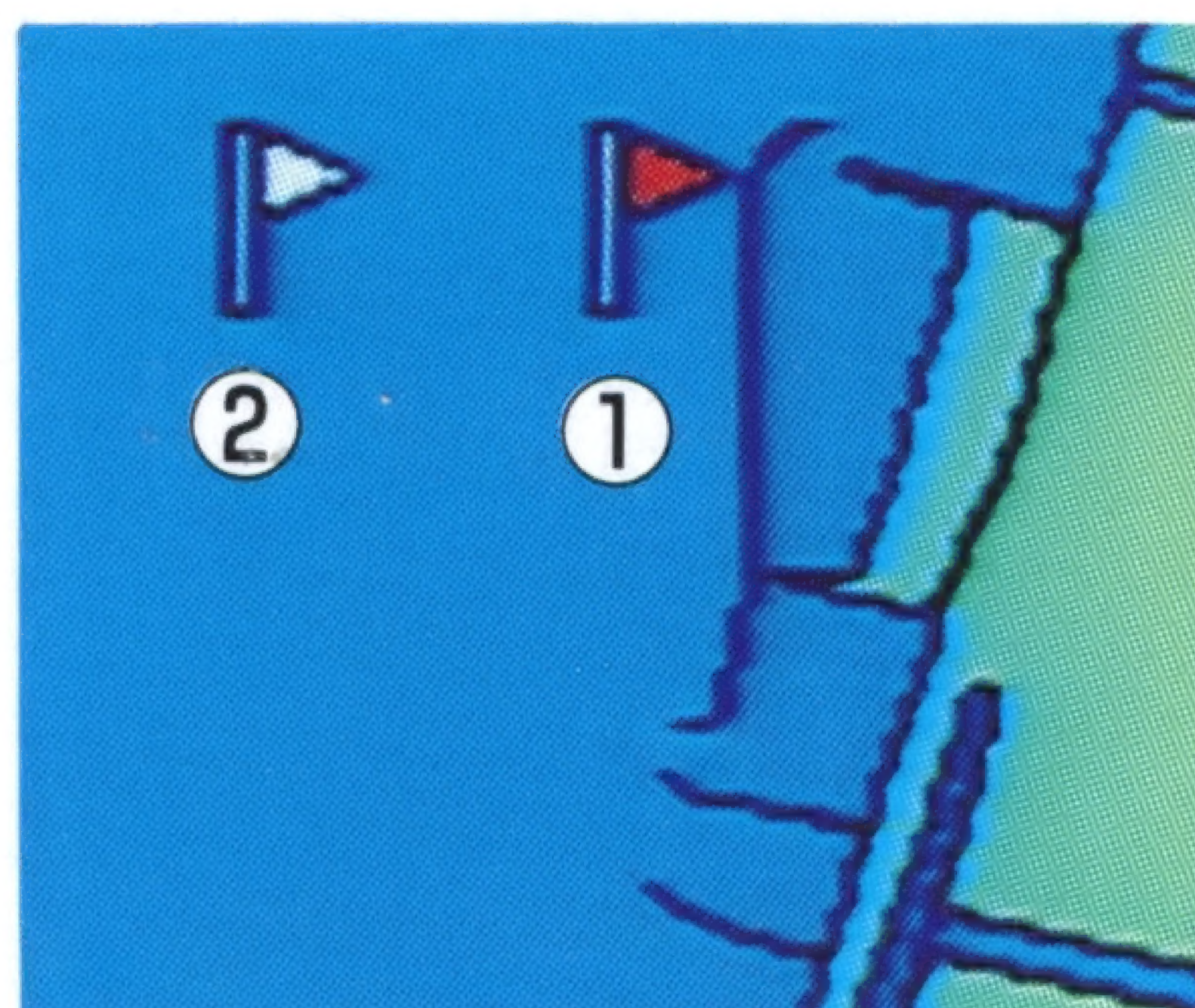
- ① おき 沖



あかのい 赤野井

- ① まわ ヨシ回り
- ② テトラ

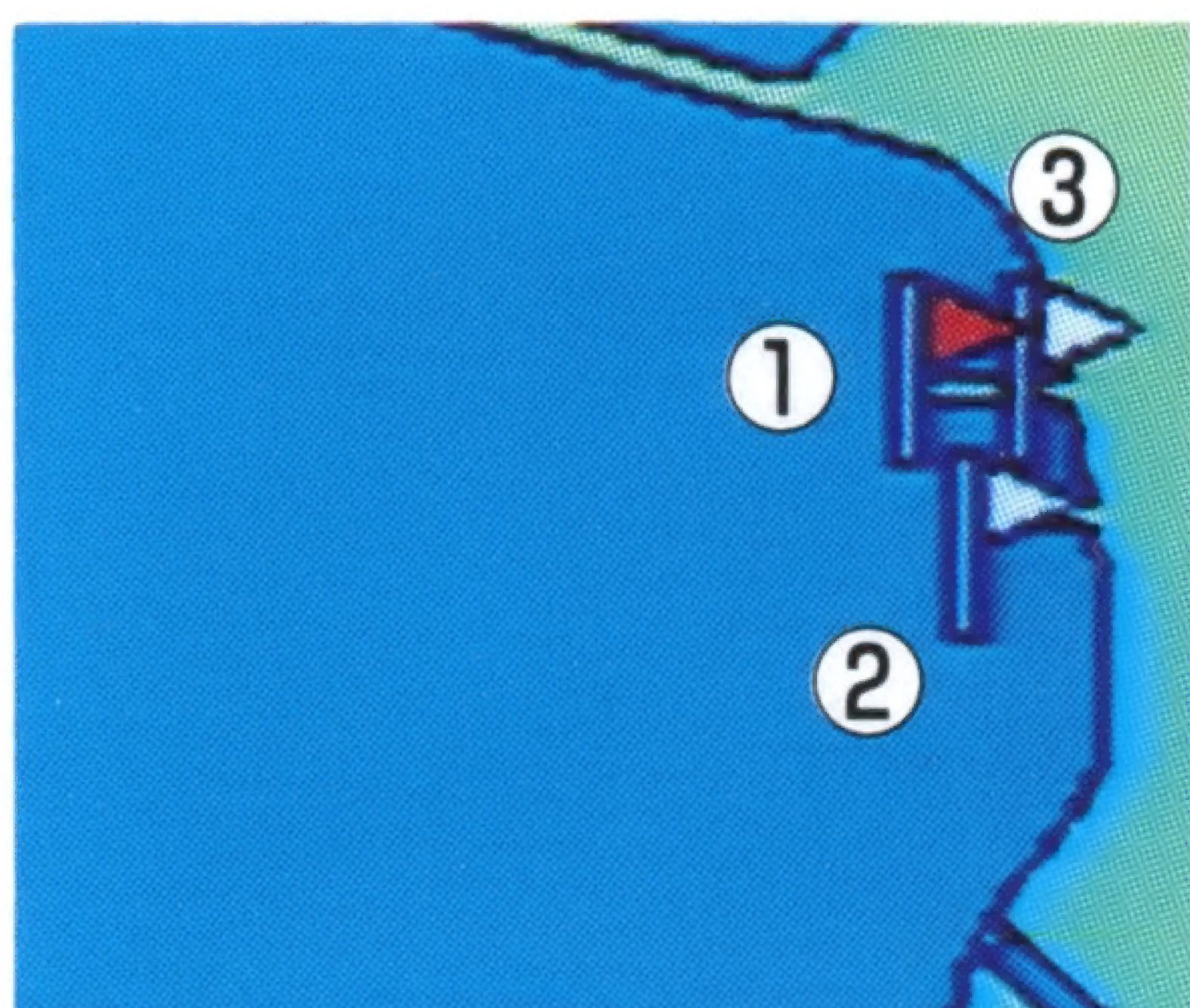
- ③ しんじゅだな 真珠棚



このはま 木浜

- ① ぎょこうまわ 漁港回り
- ② おき 沖





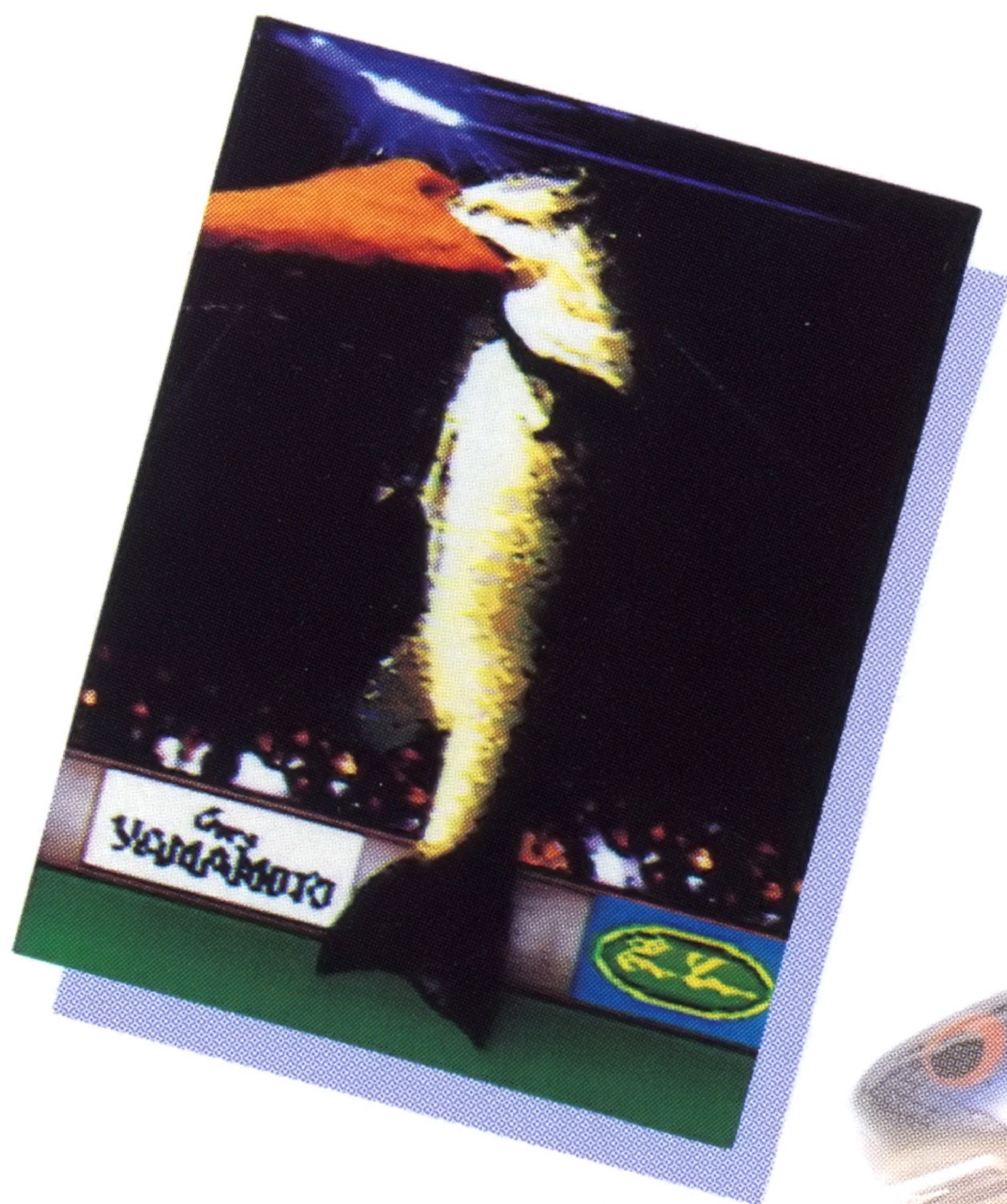
びわこおおはしひがしづめ 琵琶湖大橋東詰

①マリーナ1

③マリーナ3

②マリーナ2

かく ばんごう かくだい き か じてん せんたく
各ポイントの番号は、拡大マップに切り替えた時点で選択され
ているポイントが①番、以下、**+**キーの左側を押すごとに②③と
つづ 続きます。



しょうじょう ちゅうい 使用上のご注意

- しょうご 使用後のACアダプタをコンセントから かならぬ 必ず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ 離れてゲームをしてください。
- ちょうじかん 長時間ゲームをするときは、けんこう 健康のため、じかん 1時間ないし2時間ごとに 10分～15分の しょうきゅうし 小休止をしてください。
- せいみつ き き 精密機器ですので、きょくたん おんど 極端な温度の条件下での しょう 使用や、ほかんおよ び つよ 強いショックを ぜったい ぶんかい 絶対に分解しないでください。
- たんし ぶ て ぶ 端子部に手を触れたり、みず 水にぬらすなど、よご 汚さないようにしてください。こしょう げんいん 故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコールなどの きはつゆ 揮発油でふかないでください。
- スーパーファミコンを プロジェクションテレビ(スクリーン とうえいほうしき 投影方式のテレビ)に せつぞく 接続すると、ざんぞうげんしょう 画面やけ(しょう 生ずるため、せつぞく 接続しないでください。

NATSUME

〒162 東京都新宿区喜久井町39萩ビル2

スーパーファミコン® は任天堂の商標です。